WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM

MAKE THE RPG

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!



EDIÇÃO Nº1

APRENDA A CRIAR PERSONAGENS INESQUECÍVEIS
Página 37

O NOVO RPG MAKER DETONA!

CONFIRA AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DO RPG MAKER VX ACE (Página 20)

E MAIS:

ANALISAMOS O RGSS3 - O SISTEMA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SCRIPTS (Página 33)

UM GUIA DE BOAS PRÁTICAS PARA SEU SCRIPTING
Página 44

ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O VICTOR SANT (ATOA)
Página 09

CRIE MUNDOS COERENTES E MAIS COMPLETOS
Página 41

OS DESTAQUES DO ONIX EDITOR RGSS v1.4
Página 13



Confira no Site | Corpse Party | Mulheres vs Comunidades | O Projeto Perfeito | Seu Espaço

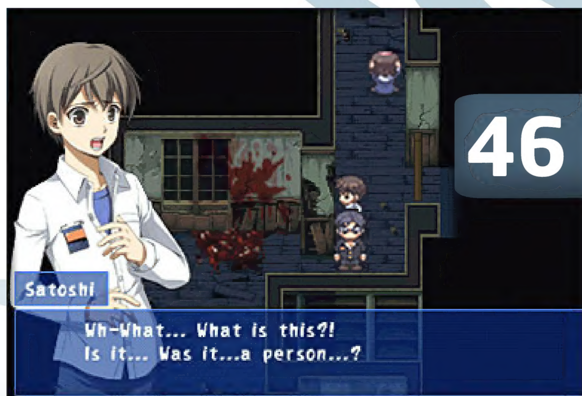
JornalMaker.com
atualizações
foco
críticas
intriga
jogos
resenhas
redatores
revistas
Comunidades
diário
jornalismo
perfis
conteúdo
independente
internacional
avaliação
opinião
leitores
eventos
inclusãoinformação
entretenimento
divulgação
entrevista
editorial
Colunas
manchete
sistemas
lançamentos
periodicidade
imediato
makercast

INÍCIO RÁPIDO

Escolha o seu destino aqui!

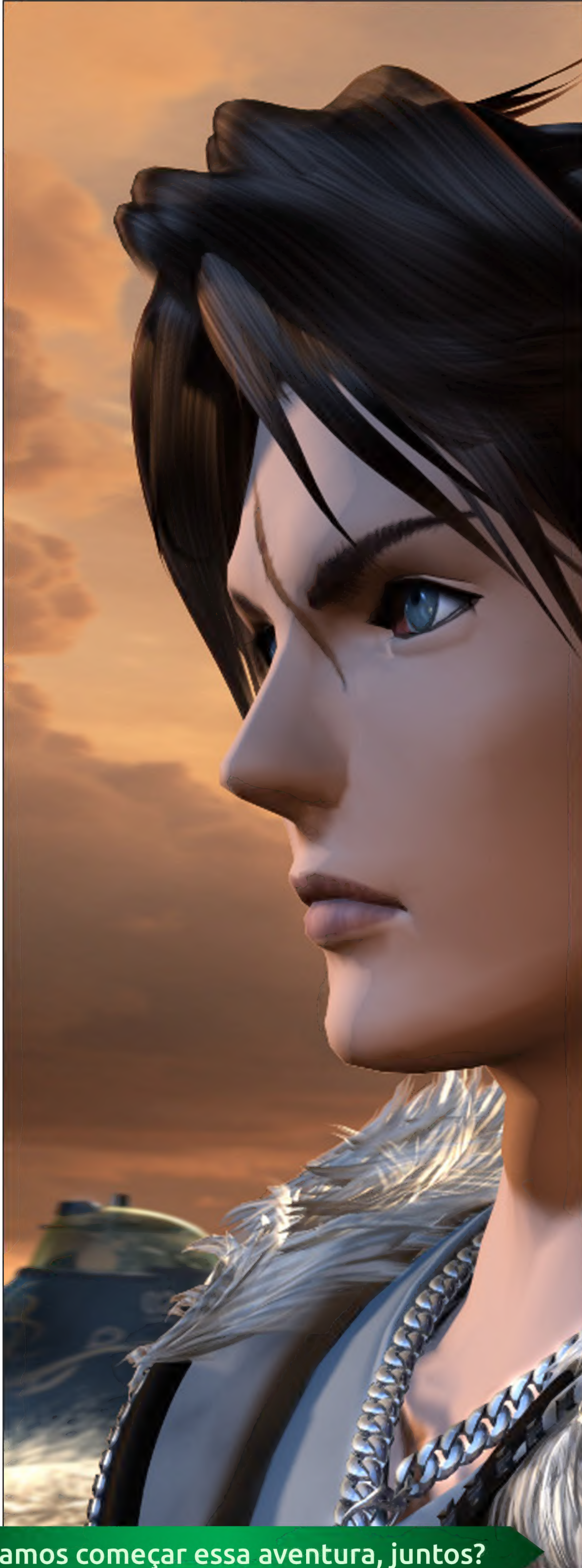






Nossa história começa aqui!

Estamos na festa de estréia de 'uma nova proposta' para expor matérias e materiais para os usuários de RPG Maker. E você está convidado também!



Vamos começar essa aventura, juntos?

Olá, caro leitor. Creio que esteja por aqui por um desses dois motivos: Ou veio buscar por material relativo ao RPG Maker, ou então por que ainda não o conhece e está curioso para saber como funciona. Em ambos os casos, seja bem vindo, pois seremos parceiros em uma jornada cujo destino é dominar essa fantástica ferramenta.

Se você já é da área há algum tempo talvez já tenha visto revistas eletrônicas a tratar do tema e pense: "Mas já não existiam outras?", "Aposto que é de uma comunidade específica", ou ainda "Certeza que vai 'falhar' que nem as outras". Seria chato já começarem a pensar isso sem sequer examinar o exemplar. O máximo que posso pedir é que analise antes nossa proposta.

Outros tentaram diferentes aproximações e abrangências, mas aqui nosso enfoque é único: Trabalhar com os métodos e materiais de aprendizado do programa, e seu objetivo final que é de construir RPGs. Teremos várias seções de entretenimento também, mas essa publicação servirá principalmente para quem deseja aprender mais. E nosso conteúdo pode vir de qualquer lugar do planeta!

Certamente havia espaço de sobra para publicarmos em algum site ou blog especializado, ou mesmo publicações similares. Mas decidimos começar tudo do zero, e criar uma estrutura diferente, pois a base e a abordagem seriam totalmente diferenciadas. Ou seja, não é para sermos concorrência a nenhuma outra revista, e sim mostrar nossa visão de como podemos colaborar com outros amantes do RPG Maker como nós.

Essa publicação a princípio tem planos para funcionar e publicar regularmente, num certo período de alguns meses. Todo o conteúdo será elaborado por 'makers' da mais alta competência. E por ser uma batalha de makers tentando se superar dentro e fora da nossa Redação, é que convidamos você o leitor a participar ativamente da criação do conteúdo.

Enfim está dado o pontapé inicial dessa nossa (minha e também sua) incrível aventura de dar vida à imaginação. Não é um caminho fácil, será extremamente desafiador, mas creio que as recompensas realmente fazem valer a pena.

Para o alto e avante, maker!

Rafael_Sol_Maker (Editor Senior / Redator)

Colaborou nessa edição...

Veja aqui quem são os feras por trás dessa edição da revista Make the RPG!

AVATAR (Marcelo Cavaco - marcelo.r.c.cavaco@gmail.com - marcelocavaco.com.br)

Especialidade maker: Mestre Supremo dos Scripts

O que faz: Programador ativo da maioria dos softwares Braveheart, e administrador de vários sites para auxílio dos makers, tais como o rgss.com.br, rpgmaker.com.br, onix.editor.rgss.com.br e ainda é co-fundador da comunidade Condado Braveheart.

Nos auxiliou com: Diretor da redação, escreveu vários artigos, inclusive sobre o Onix.

DWOOND ËV NAÏLLO (Willian Diego Alves dos Santos)

Especialidade maker: Criação de RPGs & Diagramação

O que faz: Moderador da Condado Braveheart, e junto com o Kim, um dos principais designers do projeto gráfico de alguns protótipos da revista.

Nos auxiliou com: Produziu inteiramente sozinho a matéria "Desenvolvendo Mundos para RPGs", e ainda ajudou na criação do nome e logotipo atual da revista e da Braveheart Editora.

KIM HYRAL (Alan Nunes)

Especialidade maker: Gráficos & Ilustrações Vetoriais

O que faz: Moderador da Condado Braveheart e ao lado do DWoonD, a principal dupla quando o assunto é um projeto de design gráfico experimental dessa publicação.

Nos auxiliou com: É um dos autores principais da Matéria de Capa e auxiliou muito com as partes de designs de conceito, produzindo e editando várias imagens e backgrounds.

MARI-SAN (Mariana Cruz Vasconcelos)

Especialidade maker: Original Soudtracks (OSTs) e Entrevistas

O que faz: Super Moderadora da Condado Braveheart e mulher maker de atitude.

Nos auxiliou com: Auxiliou com todas as idealizações e organização da revista desde o rascunho, inclusive com a criação de seções inéditas. Conta nessa edição com uma coluna republicada, e também conseguiu entrevistar o Victor Sant com inteira exclusividade.

RAFAEL_SOL_MAKER (Rafael Sol dos Santos)

Especialidade maker: Sistemas Gráficos & Traduções

O que faz: WebSMod e programador da Condado Braveheart Software, da Divisão de Scripts, Patches e Correções. Também é colaborador da equipe "oficial" de tradução do RMVXAce.

Nos auxiliou com: Construindo os layouts básicos da revista, além de escrever o artigo sobre RGSS3 e auxiliar na Matéria de Capa.

YOSHI (Felipe Godoy Silva)

Especialidade maker: Jogos Clássicos e Coleções de Recursos & Scripts

O que faz: WebSMod da Condado. Encontrar os melhores recursos é a sua especialidade. Pode não ser o maker mais experiente, mas certamente é o Rei dos jogos e RPGs clássicos.

Nos auxiliou com: Assim como o Mari, nos auxiliou com sua consultoria e experiência em revistas makers, além de arrumar material valiosíssimo para essa e as próximas edições.



Presidente: Hector MG Barbossa
Vice-Presidente Executivo: Avatar
Vice-Presidentes: August Shade, Rafael_Sol_Maker
Conselho Editorial: Avatar, Rafael_Sol_Maker

Diretor Superintendente: Rafael_Sol_Maker



Redator-chefe: Avatar
Editor Senior: Rafael_Sol_Maker
Editores: Avatar, DWoonD, Kim

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS
Análises: Avatar
Coletividades: Yoshi
Comandos: Rafael_Sol
Revista: Mari-san
RPG Digital: DWoonD
Artes Digitais: Kim

Repórter: Mari-san,
Reviews: Yoshi
Editor de Arte: DWoonD
Editor de Matérias: Kim
Designers: DWoonD, Kim, Rafael_Sol_Maker
Colaboradores: Ammy, August Shade, Arkham Holycross, Hector MG Barbossa, Legacy Crono, Superjogosdbz e Victor Sant

Atendimento ao leitor: revista@rpgmaker.com.br
www.condadobraveheart.com.br

PUBLICAÇÕES DA BRAVEHEART EDITORA
Matérias Premium, Newsletters Braveheart, De Maker para Maker
(Todas disponíveis no Portal Condado Braveheart) e Revista Make the RPG!

A Revista MAKE THE RPG! edição 1, ano 1, é uma publicação da Braveheart Editora

Edições anteriores: Podem todas ser encontradas para baixar no nosso site, ou de parceiros, e nos sites, blogs, e redes sociais autorizadas.
Ou então com seu amigo maker mais próximo! ;-)

RENDERIZADO EM ADOBE™ PDF 1.5
Recomendamos a sua leitura com Adobe™ Acrobat Reader®

PARCERIAS CONDADO BRAVEHEART



CURTA TAMBÉM A CONDADO NAS REDES SOCIAIS!






Aqui quem faz o jogo é VOCÊ!

Você sabia que na nossa revista o leitor também tem voz? Criamos essa seção exclusivamente para que você dê a sua opinião!



Nos escreva e mande a sua opinião!

Você já observou que na maioria dos jornais e revistas existe um espaço reservado para que a opinião dos leitores seja publicada?

Para quem não sabe o que é este espaço ou como funciona, vamos então o explicar...

Normalmente existem pessoas que possuem opiniões ou sugestões, ou querem debater os argumentos levantados nos artigos, ou fazer críticas a respeito, às vezes trazem perguntas, reflexões, elogios, incentivos e alguns possuem até mesmo talentos escondidos que todos desconhecem.

Este 'Espaço do Leitor', serve precisamente para vocês leitores possam dar estas opiniões, sugestões e críticas, ou mostrar este talento oculto relacionado ao RPG, especialmente ao RPG Maker.

Não há regras estabelecidas para se fazer uma "carta" no estilo 'Espaço do Leitor", mas gostaria de dar algumas sugestões para quem pretende escrever para a revista. Especifique o assunto e seja breve; trace previamente o objetivo da carta (opinar, sugerir, debater); escreva usando linguagem clara, precisa e nunca faça uso de palavras de baixo calão, pois assim sua carta poderá não ser publicada.

Para quem tem um talento oculto, pode mandar arquivos de mídia como imagens, vídeos ou até mesmo artigos, mas caso o arquivo seja muito grande, favor mandar apenas o link para download. Todas as cartas serão analisadas igualmente, sem prioridade ou filtro.

Com isso, você leitor pode tornar pública sua ideia ou o seu talento e se sentir parte da informação. O espaço do leitor é tão importante que pode ser fonte para uma nova notícia, uma vez que ao expor sua consideração a respeito de um assunto, podemos acrescentar outros fatos igualmente interessantes que estejam acontecendo e possam ser abordados.

Mas atenção! Deve-se ter muito cuidado ao redigir uma carta, pois será lida por muitas pessoas caso seja publicada. Por isso, revise o texto e observe com atenção se há clareza nas frases, se os períodos não estão muito longos e se não há repetições de ideias ou palavras, se há erros de pontuação e grafia.

E como última dica importante: Não se preocupe apenas em dizer o que pensa, mas sempre dê seu ponto de vista explicando com cautela, e se expuser fatos, tenha certeza que são verdadeiros. A partir da próxima edição, todas as mensagens serão publicadas neste espaço.

Para mandar sua opinião diretamente para nós, envie um e-mail para **revista@rpgmaker.com.br** ou poste seus escritos no board oficial da Revista Make The RPG, através do fórum Condado Braveheart.

Estamos esperando suas "cartas"!

Marcelo Cavaco
Redator-chefe

Tem muito mais além da revista

Você achou que tudo que tínhamos para oferecer acaba por aqui? Dê só uma espiadinha no material que você pode achar na comunidade!

Além do material encontrado nesta revista, é possível encontrar no site muito mais artigos e matérias. Através do portal da Condado Braveheart (http://www.condado-braveheart.com/portal) é possível conferir tudo o que há de melhor para os usuários do RPG Maker.

São conteúdos de primeira para que você faça um jogo de RPG com qualidade. Além de artigos, recursos indispensáveis para você se tornar um maker de qualidade. A Make the RPG traz uma lista de algumas destas coisas interessantes, que podem ser encontradas em nosso site:

Já corrigiu os bugs do seu RPG Maker VX Ace?



Ei, psiu, ô da poltrona. É sim, você mesmo. Já corrigiu os bugs do seu RPG Maker VX Ace? Não sabia que tinha bugs nele? Então pode chamar o dedetizador (é, se escreve assim mesmo) com urgência! Brincadeira. Verdade seja dita, a engine padrão RGSS3 que acompanha o seu RPG Maker tem alguns bugs chatos, que podem atrapalhar o seu jogo. Que tal dar um basta neles?

Newsletter Condado Braveheart



A equipe da Condado lança regularmente sem data prevista diversas newsletters contendo noticias da comunidade e do mundo maker em geral. O conteúdo será sempre diversificado podendo conter resenhas de games, noticias de lançamentos e até recados de makers da comunidade para outros makers. Cada newsletter terá somente uma única página com conteúdo bem resumido, pois a nossa proposta com ela não é a de criar uma revista, mas sim um mero e básico informativo aos makers.

Rádio Virtual XPVX 2252MHZ - Ao Vivo!



A Rádio Virtual XPVX é uma WebRádio criada por makers para makers. O projeto iniciou-se a dois anos na antiga comunidade Vila Makers, hoje fechada, projeto da autoria de Hector MG Barbossa e vem fazendo muito sucesso desde aquela época. Hoje, totalmente reformulado, tanto a rádio quanto o programa Comando Makers que já se tornou referência. A rádio com novíssima interface e o programa com novo conteúdo e totalmente adaptado para o Condado Braveheart. Entre os diversos assuntos que são abordados, estão como referência sólida o RPG Maker e a própria comunidade, e agora a Virtual XPVX é muito mais XPVX! É rádio com transmissão ao vivo pela Internet para todo mundo.

Milhares de Soundtracks de Games!



O maior acervo da Internet – Mais de 2.200 CDs Completos! Mega coleção de trilhas sonoras de games, os famosos “Games Soundtracks“. Disponibilizamos para você praticamente todos os soundtracks de games já lançados, todos os arquivos estão no servidor FileFactory e você poderá fazer o download sem dificuldade.

"O programa evoluiu, mas os usuários ainda não."

Tão polêmico quanto respeitado, tivemos a honra de ouvir um dos maiores makers ativos atualmente, o famoso Atoa, agora sob o nick de Victor Sant.



Tatsuya Suou, da série Persona 2

ENTREVISTA MARI-SAN

Olá Victor Sant, antes de tudo gostaria de dizer que é um grande prazer ter a oportunidade de entrevistar um dos grandes nomes do RPG Maker nacional. Agora, conte-nos um pouco sobre você, quem é esse sujeito que todos se acostumaram a chamar de Atoa e que ganhou esse status de "cara mau"?

Eu sou um cara direto, o tipo que não faz muito rodeios, não ligo para o que os outros pensam sobre mim. Se eu tenho uma opnião eu falo ela diretamente e sem maquiar as palavras. Muitos me acham grosso, arrogante entre outras coisas por isso... mas como disse eu disse, não ligo. : D Fora isso sou um nerd basico que gosta de ficar no pc por horas... Trabalho com manutenção de micros e agora vou voltar a fazer faculdade.

O que despertou seu interesse pelo RPG Maker?

Um dos jogos que mais me facinou na infancia foi o Phantasy Star, o primeiro RPG eletronico que joguei, me facinei pelo estilo. Isso me levou a jogar RPG de Mesa e a virar Mestre. Sendo Mestre do RPG eu tinha que criar as aventuras e tudo mais do jogo, e quando que existia um jogo chamado RPG Maker (a versão de PSX foi a primeira que conheci), então não resisti em querer fazer meus rpgs eletronicos.

Quais são os seus games favoritos?

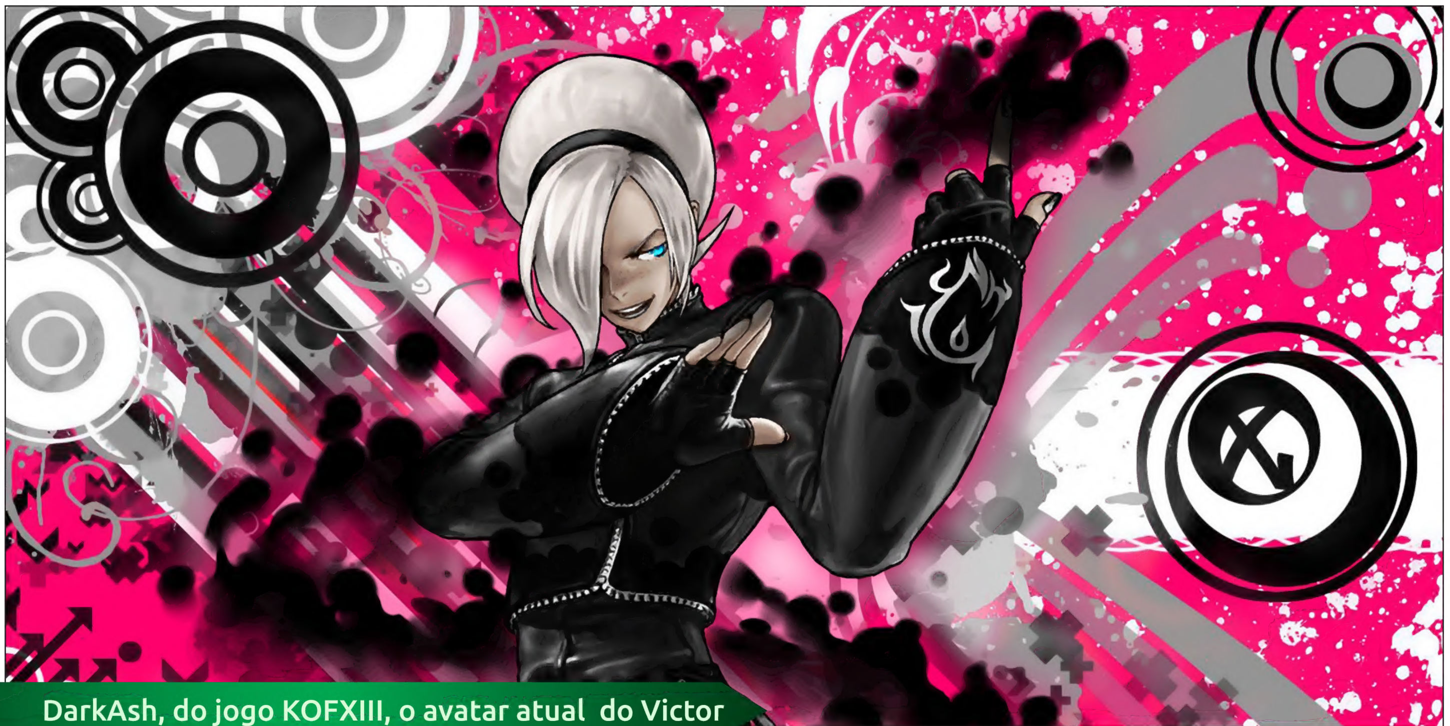
Eu sou apaixonado pelos jogos da série Megami Tense, especialmente Digital Devil Saga e Persona 2. Também gosto das séries Phantasy Star, Final Fantasy, Suikoden e Valkyrie Profile. Outro jogo pelo qual tenho um carinho especial é o Radiant Historia. Mas eu basicamente gosto de tudo quanto é RPG de verdade.

Você é o fundador de uma das maiores comunidade de RPG Maker nacional, o Santuário RPG Maker, o que exatamente te levou a criá-lo? Sua passagem por outras comunidades influenciaram nessa decisão?

A falta de um centro focado mesmo no maker. Na época, as maiores comunidades não me agradavam muito. A única que me agradava, a RPG Maker Brasil, infelismente estava se tornando decadente devido a falta de administração. Por algum tempo antes da criação do SRM, eu era o único staffer ativo com permissão de moderação global, mas mesmo assim tenha muitas retrições. Era frustrante ver tantas situações incomodas e não pode fazer nada, já que o Administrado aparecia uma vez a cada 2 meses... Então decidi fazer algo com a minha visão do que seria uma comunidade maker séria realmente focada no maker.

Você já teve algum tipo de atrito ou desentendimento com alguém nas comunidades? Se sim, qual seria a causa do ocorrido?

Hahahahaha, vários, tantos que nem consigo me lembrar de todos. O caso mais famoso foi o da RPG Maker Brasil, onde fui acusado de ter ferrado o forum todo. O que se provou ser um absurdo, afinal eu seria idiota de sujar meu nome ferrando um site que ja estava mal das pernas e decadente, sendo que o santuário estava crescendo e ja estava bem consolidado, eu não sei o que aconteceu lá e sinceramente pouco me importa. Existem vários outros atritos do qual participei ou fui protagonista, mas acho que se eu for falar de todos que eu me lembro acho que vou ficar aqui muito tempo.



DarkAsh, do jogo KOFXIII, o avatar atual do Victor

Existe alguém que você considera muito nesse "universo maker"? Pode citar quantas pessoas quiser.

Primeiramente minha grande amiga e ex DarkLuar, que mesma sumida das comunidades ainda é um grande apoio pra mim. Alguns amigos que eu posso citar é o Megalukes e você Mari-san =3 Que são pessoas que sempre me apoiam no maker e fora dele. E por fim a Celes que é uma amiga besta adoravel hahahahaha (ainda bem que ela não vai ler isso).

Todos sabem que você não faz mais parte do staff do Santuário, mas mesmo assim continua observando de longe como as coisas vão indo. Ainda tem alguma dúvida se essa realmente foi a melhor decisão a se tomar? E quais foram os motivos pelo seu "desligamento" da mesma?

Corrigindo, ainda tem gente que acha que eu sou da staff e me mamdam PM pedindo coisas relacionadas a moderação -.-' Eu sempre fico de olho por que não gostaria de ver algo que deu tanto trabalho pra construir se jogado no lixo por alguma razão. Eu acho que foi a melhor decisão sim, na epoca eu estava passando por seríssimos problemas, não tinha cabeça nem paciencia pra cuidar do forum, e os motivos como falei foram pessoais.

Certo tempo atrás você criou um blog no qual são disponibilizados scripts de sua autoria, poderia nos contar mais sobre ele?

Não tem muito o que falar. Como eu postava meus scripts em mais de uma comunidade, era um saco atualizar eles todos em vários locais e em mais de um idioma, então decidi criar um local pra centralizar tudo.

O RPG Maker VX Ace é a novidade do momento e trouxe muitas novidades. Como um dos principais responsáveis pela tradução para o português e disponibilização dessa engine em território nacional, acredita que a média de qualidade dos projetos que vemos hoje no Brasil (cá entre nós, não está muito boa) possa melhorar ou a tendência é ficar na mesma ou até mesmo piorar, levando em consideração que muitos membros gostam das coisas de "mão beijada" e podem ter isso com as facilidades que essa versão disponibiliza em relação as outras?

Acho que vai ficar na mesma, o ACE tras muitas novas funções, porém muita coisa precisa ser configurada pelo usuário, ele trouxe facilidades, mas também trouxe novas "dificuldades". O programa evoluiu, mas os usuários ainda não.

Como um maker experiente, você teria algumas dicas para dar aos iniciantes, ou mesmo conselhos para que consigam seguir em frente com seus respectivos projetos?

Tenham conciência das proprias capacidades e limitações, não adianta sonhar alto demais se não tiver meios de se alcançar esses sonhos. Sabendo até onde se pode ir, as chances de fracassar são menores.

Em nome de toda a equipe da redação da Make the RPG, eu gostaria de lhe agradecer pela atenção dada para essa entrevista e novamente digo que foi um prazer entrevistá-lo. Obrigada por tudo e deixe suas considerações finais!

Obrigado pela oportunidade e boa sorte pra vocês ^-^

PROJETO PERFEITO! Será que existe?

Acha que vai conseguir construir algo que possa ser chamado de "projeto perfeito"? É melhor ler essa coluna do superjogosdbz...

Muitas vezes você se pergunta se existe um projeto de RPG Maker perfeito, logo em seguida outra questão martela em sua cabeça: Qual deve ser o caminho para se criar esse projeto perfeito? Aí vem a minha resposta: Qual a verdadeira definição de projeto perfeito? Aposto que você deve dizer: Gráficos lindos, jogabilidade simples, enredo empolgante ou a perfeita integração dos três. Mas essa questão não pode ser explicada de maneira tão simples...

O jogo perfeito não pode ser descrito de forma tão banal, pois até os antigos jogos de "Super Nintendo" não tinham todas essas características e que mesmo assim eram descritos como incríveis e ficarão na história por um bom tempo. Alguns exemplos desses jogos são "Chrono Trigger" e "Secret of Mana" que apesar de terem vários defeitos se tornaram verdadeiros clássicos da história do RPG.

Em uma época da minha vida maker eu passei a procurar pelo jogo perfeito e com isso fiz a criação de um projeto em uma engine nova para mim. Em minha busca eu fiz e refiz meu projeto várias vezes, depois de um mês consegui terminar 10 minutos jogáveis e mesmo assim eu não estava satisfeito. Eu concordo que não foi inteiramente uma perda de tempo, pois eu aprendi bastante com esse meu ideal. Para mim agora é uma mera palavra que não significa nada, pois ela descreve o nada, já que nada é perfeito, a ponto de não haver críticas negativas.

Agora quero dar algumas dicas do que eu aprendi com essa minha fase: Esqueça jogo perfeito, pois isso não existe, tente simplesmente fazer o seu melhor. Não quero dizer que se você não gostou de certa parte de seu projeto não possa a refazer, estou dizendo que se você se preocupar demais vai ficar obsessivo e você não vai conseguir avançar no desenvolvimento de seu projeto. Uma boa medida é escrever as ideias, tipo um roteiro onde você irá descrever exatamente como seu projeto vai ficar depois.

Faça o mínimo para não alterar ele, tipo mudar completamente o estilo de mapeamento, pois você achou um mais bonitinho. Ideias novas são boas, mas antes tente imaginar essa ideia em seu projeto, para depois não descobrir que aquela sua ideia original não vai dar certo.

Não sei se essa minha experiência se aplica a todo mundo que está lendo isso, mas me sinto obrigado a compartilhar, para que outros makers não entrem na onda de procurar pelo impossível, que só acabará em projetos cancelados e desânimo para o criador!



Superjogosdbz, também conhecido por sjdbz, é blogueiro e fundador do Nóia de RPG Maker. Também é membro de várias comunidades makers nacionais.

(www.noiaderpgmaker.blogspot.com)

Mulheres vs Comunidades makers

Certamente elas são uma minoria nas nossas comunidades makers, mas também merecem vez e voz. E muito respeito, obviamente.

Esse é mais um assunto bem comentado entre os makers, qual seria o motivo das mulheres não serem muito ativas em comunidades de RPG Maker? Não seria apenas "o" motivo, mas sim, os motivos...

Antes de qualquer coisa é bom lembrar que a maioria das mulheres não são muito chegadas a jogos eletrônicos, o que já diminui muito a chance do aumento da população feminina nesse tipo de comunidade. As que gostam de jogos e até se registram, são sempre tratadas como deusas por alguns membros, são muito elogiadas por tudo o que fazem mesmo que não seja lá grande coisa, ou pelo menos nunca são esculachadas como acontece com dezenas de novatos que estão simplesmente errando ao tentar aprender, o que pode ser até um tipo de proteção só por ser mulher, ainda que esta seja apenas mais um membro.

E quando uma mulher demonstra habilidade em alguma área? É nesse caso que chove membros puxando sardinha para o lado dela, dizendo que ela é maravilhosa, pedindo pra adicionar no MSN, postando incansavelmente para que disponibilize uma demo de um ótimo projeto de sua autoria (esse tipo de cobrança ocorre com ótimos projetos, mas quando é uma mulher a responsável por tal a cobrança é em dobro!) entre outras coisas que atrapalham e muito em seus trabalhos, fazendo com que algumas se afastem das comunidades por não gostar desse assédio todo.

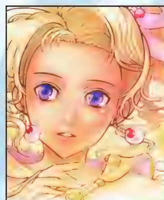
Claro que sempre tem uma ou outra que gosta de ser elogiada (e que mulher não gosta?), mas dificilmente essas que se registram apenas para receber elogios são makers de verdade e não apenas garotas atrás de amigos para adicionar nas redes de bate-papo.

Outro ponto que pode estar atrapalhando o crescimento da população feminina nas comunidades de RPG maker deve-se ao fato de a grande maioria dos membros serem da nova geração de videogame e preferirem os jogos atuais, que geralmente são de violência sem conteúdo totalmente focado em agradar graficamente, ao invés dos jogos clássicos, que, exatamente pela limitação técnica gerada pelos consoles da época, focavam mais em enredo, diversão e originalidade e como a maioria das mulheres que jogam videogame gostam de conteúdo, acabam perdendo o interesse em freqüentar um local em que o foco não seja exatamente esse.

Já que chegamos a esse ponto, vale comentar que o foco principal de diversas comunidades nos dias de hoje, definitivamente não é o RPG Maker, mas sim, assuntos aleatórios, entre esses, muita bobagem que também afastam algumas mulheres que detestam conviver com gente imatura. Como tentar melhorar essa situação? Bom, algumas coisas podem ser feitas, só não garanto se serão eficazes:

1. Procure sempre fazer comentários que sejam construtivos;
2. Nunca, em hipótese alguma, paquere uma mulher em chats de comunidades ou em mensagens pessoais;
3. Evite ao máximo postar inutilidades;
4. Por último, e mais importante, deve-se tratar as mulheres como igual, pois, elas são membros assim como vocês homens, critiquem, elogiem e agradeçam sempre que realmente for necessário.

Como é possível notar, alguns problemas envolvem erros no comportamento de alguns membros, que simplesmente deveriam seguir as regras impostas por qualquer comunidade. Pensem nisso!



Mari-san, além de mulher maker, é reporter experiente,
colecionadora de OSTs de games famosos e Super Moderadora da Condadado Braveheart, além de ser ex-Moderadora da Dungeon Makers.

Matéria Premium Braveheart - Republicação Especial

Onix Editor RGSS

A escolha definitiva para edição de Script RGSS. Hoje e amanhã!



Preparados para a revolução na edição de scripts?


Onix Editor RGSS é uma inovadora plataforma multi-idioma de desenvolvimento de scripts RGSS/RGSS2/RGSS3. Totalmente integrado com o RPG Maker, ele simplifica o processo de produção do seu jogo. Utilizando-se de uma metodologia de desenvolvimento de alto nível, ele possibilita a rápida construção dos códigos, simplificando procedimentos e ampliando a produtividade.

Pioneira na sua categoria, esta ferramenta arquitetada com qualidade totalmente profissional possui uma interface intuitiva que torna muito mais simples o seu uso, mas que também traz novos e poderosos recursos de segurança permitem o controle e a proteção das informações mais importantes do seu projeto.

Tudo se torna mais prático com o Onix. Desenvolvido especificamente para atender das necessidades mais básicas às mais avançadas dos seus usuários, O Onix facilita a busca das informações necessárias com muita agilidade, ajudando a economizar preciosas horas de desenvolvimento para que você possa passar mais tempo trabalhando para o sucesso do seu trabalho.

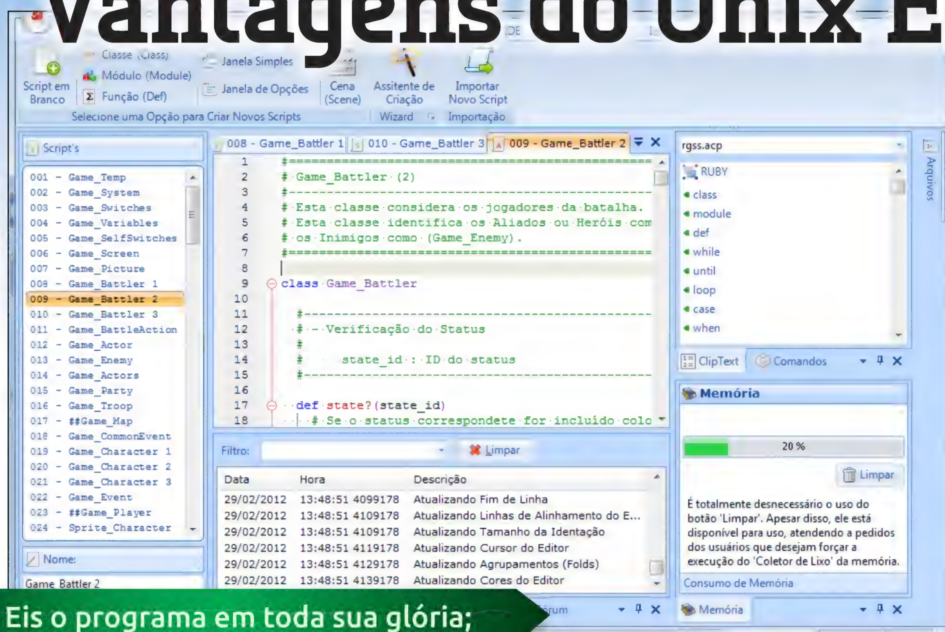
Para os iniciantes no desenvolvimento, os aprimoramentos do editor tornam mais fácil evoluir e aprender, de maneira empolgante. Para os scripters mais avançados, traz diversas ferramentas, recursos e aperfeiçoamentos que permitem uma melhor edição e gerenciamento dos scripts.

Todos agora podem trabalhar com muito mais conforto e certeza de segurança das suas dados, graças ao Onix Editor RGSS. Prepare-se para o futuro com a base de desenvolvimento necessária para hoje e amanhã!

O que você ganha com o Onix Editor RGSS?

Recursos incríveis como listagem de palavras reservadas, auto completar inteligente, intellisense, lista de comandos, procurar e substituir avançados, rotinas de backup e restauração automáticas, comparação do código alterado, histórico de alterações e muitos outros recursos que vão deixar sua experiência com os scripts, por incrível que pareça, muito mais simples e completas. Ainda existem recursos especiais que não existem em nenhum outro editor RGSS do planeta, e tudo isso de graça. Confira agora mesmo os principais recursos do Onix:

Vantagens do Onix Editor RGSS



Eis o programa em toda sua glória;

Comentário de Bloco

Quer comentar o código de várias linhas ao mesmo tempo? Basta usar a rotina “Comentar Seleção”. Todas as linhas selecionadas serão comentadas. Para remover este comentário de bloco, basta usar a opção “Remover”. A rotina identifica “comentários de comentários”. Isso significa dizer que se já existia um comentário antes de ser usada esta rotina, ao remover o comentário de bloco, apenas as linhas corretas serão afetadas. Todos os comentários anteriores ao uso da rotina serão preservados.

Abertura do Projeto

O Onix “lembra” os últimos projetos abertos e o usuário pode indicar se quer ou não que o último projeto abra automaticamente toda vez que o editor seja utilizado. Apesar do editor trabalhar direto com o arquivo de scripts (Scripts.rxdata, Scripts.rvdata ou Scripts.rvdata2), existe a opção de salvar o script atual como txt. Ainda é possível exportar todos os scripts no formato txt de uma vez só, poupando tempo e trabalho. Caso exista um script no formato txt para adicionar ao projeto, basta arrastá-lo para dentro do editor que ele será automaticamente adicionado ao seu projeto. Pode-se ainda importar qualquer arquivo no formato texto para seu projeto.

Ícone do Projeto

No Onix ainda é possível criar um ícone do seu projeto do RPG Maker. Este ícone será criado diretamente no Desktop (Área de Trabalho) do Windows. Desta forma, o seu projeto será aberto diretamente no Onix muito mais rápido. Este é mais um recurso focado na praticidade.

Cadastro de Aplicações

Caso deseje abrir qualquer outro aplicativo através do Onix, basta cadastrar este aplicativo no Onix. Um ícone será adicionado na barra de ferramentas do Onix e o aplicativo cadastrado pode ser aberto com um clique, sem precisar sair ou fechar o Onix.

Procurar e Substituir

A rotina de procurar/substituir possui marcadores e indicadores. O texto localizado fica marcado com o fundo numa coloração diferente. A rotina “Procurar em Tudo” procura em todos os arquivos de seu script, mesmo que eles estejam fechados. Ainda é possível escolher uma opção para não procurar texto em comentários. Desta forma o procurar só lista as linhas realmente importantes.



Vários idiomas disponíveis!

Guia de Alinhamento

No Onix existe uma linha indicando quando o alinhamento dos comandos estão certos ou errados. É possível parametrizar o tamanho das linhas guias. A guia só aparece em trechos de código com comandos alinhados. Ao alterar o tamanho, todo o código será alinhado automaticamente. Por exemplo: Se o alinhamento está configurado com tamanho 2, então ao digitar um if, os comandos dentro dele ficam alinhados com 2 espaços. Ao alterar para 3, os comandos dentro deste if serão ajustados para ficar automaticamente com 3 espaços.

Multi-Idioma

É o Onix conquistando o mundo. Atualmente existem 3 idiomas sendo eles, Português, Inglês e Espanhol. Ainda é possível surgir novos idiomas em muito breve no Onix, desde que este use caracteres romanos (igual ao que usamos na língua portuguesa). Suporte a outrosa caracteres logo também podem ser implementados, caso você prefira editar scripts em japonês. Em suma, mão existe mais limites para o Onix neste planeta!

Reconhecidamente um dos editores de scripts RGSS mais poderosos da atualidade, o Onix vai muito além da coloração de sintaxe!

Destaque da Linha Atual

É possível deixar a linha do caractere com uma coloração diferente para facilitar a localização do cursor. A cor pode ser escolhida pelo usuário. Caso deseje, ainda é possível ocultar o destaque.

Linhas Auto Numeradas

Com a auto numeração das linhas fica muito mais fácil desenvolver scripts e navegar entre as diversas linhas de seu código. Aliado à este recurso existe o "Ir para a Linha...", onde é possível alterar a posição do cursor rapidamente informando a linha desejada.

Configuração da Sintaxe

Toda a configuração de cores do código pode ser alterada rapidamente. Ao contrário do editor do RPG Maker que possui cores fixas, no Onix é possível usar qualquer cor desejada. Além disso é possível dar zoom no código, aumentando ou diminuindo o texto usando o Ctrl + botão do meio do mouse. Este zoom é independente do script aberto, podendo existir inclusive um script com zoom 200% e outro com zoom 70%.

Marcadores de Palavra

Ao posicionar o cursor numa palavra ou selecionar um trecho de código, o Onix identifica a palavra e marca todas as palavras iguais em seu código. Desta forma fica fácil saber informações importantes. Por exemplo: posicione o cursor em cima de uma variável local para identificar onde ela está sendo utilizada.

Braces

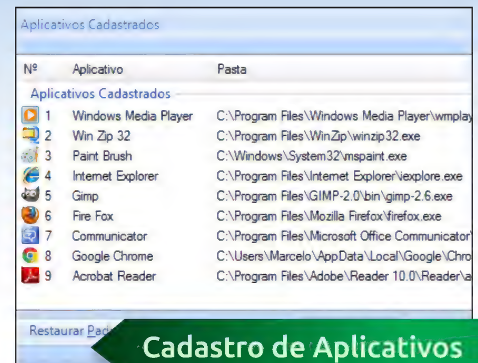
Ao posicionar o cursor num caractere do tipo parêntesis, colchetes ou chaves e o Onix mostra onde este caractere é fechado (ou aberto). Assim é possível saber o início e o fim de comandos como vetores, matrizes, comandos aninhados, dentre outros, o que torna muito mais fácil e prático a edição do código sem que perca de vista a estrutura que está editando no momento.

Bloqueio de Scripts

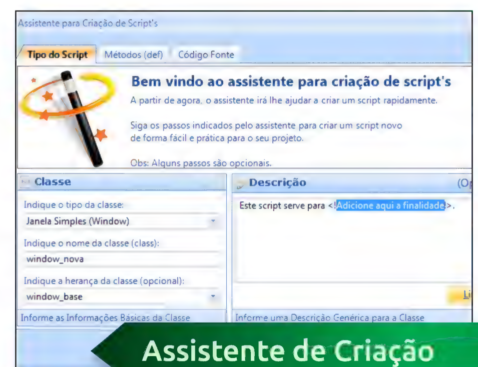
Caso deseje bloquear a edição de um script específico, é possível "travar" sua edição. Desta forma, não corremos o risco de abrir um script errado e apertarmos uma tecla sem querer alterando toda a lógica por engano. Caso deseje "destravar" um script, basta usar a opção de desbloqueio que o script fica novamente disponível para edição. ao bloquear um script a cor de fundo muda automaticamente para diferenciar um script bloqueado de outro desbloqueado.

Caracteres Invisíveis

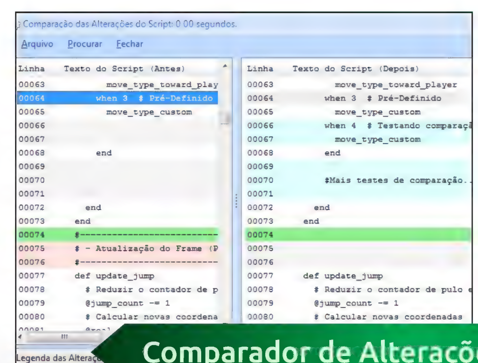
Mostre/oculte os espaços e os tabs como se fossem caracteres. Ainda é possível mostrar/ocultar os caracteres de fim de linha. Os espaços são representados por um ponto e o tab's são setas. Já os caracteres de fim de linha são representados por um símbolo no formato [CL][RF]. Ainda é possível escolher entre mostrar a linha quebrada ou inteira. O Onix ainda permite mostrar um marcador avisando da quebra junto ou distante do texto. Além disso, pode-se ocultar o marcador, mesmo sem remover a quebra.



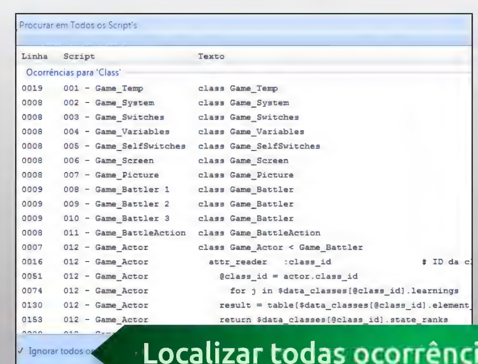
Cadastro de Aplicativos



Assistente de Criação



Comparador de Alterações



Localizar todas ocorrências

Recursos Especiais do Onix

A nova maneira de escrever scripts é essa!

IDE de Alto Nível

O Onix consegue detectar todas as classes criadas, mesmo as classes novas e então armazena as informações de forma a facilitar o uso desta classe. Sempre que for digitado a palavra “self.” todos os atributos de escrita, os atributos de leitura e o métodos e seus parâmetros da classe atual e de todas as heranças são apresentados automaticamente na tela do “Intellisense”. Selecione uma opção e o comando será automaticamente adicionado ao script, como muitas linguagens de alto nível fazem hoje em dia. Ainda é possível consultar e selecionar todas as palavras reservadas do Ruby utilizando a tecla de atalho CTRL+SPACE.

Assistente de Criação

No Onix existe um “Assistente de Criação” de scripts. Com ele, fica fácil criar um script do zero. No Onix ainda há exemplos pré definidos para ajudar quem ainda não conhece a estrutura básica do RGSS. São diversos “templates” prontos contemplando os seguintes tipos de script: classe (class), módulo (module), janela simples (window_base), janela de opções (window_selectable), cena (scene) e função isolada (def). Tudo ao alcance de um clique.

Auto Completar Inteligente

Existe um modo de digitação no celular chamado T9, onde o celular “adivinha” o que se deseja digitar e completa a palavra automaticamente. O Onix possui um sistema similar ao T9, só que melhor. Este é o “Auto Completar” inteligente do Onix, onde além de completar o código, ele já posiciona o cursor em pontos estratégicos do comando informado. Exemplo: Ao digitar um if e dar um [Tab], toda a sintaxe do if é preenchida automaticamente e o cursor é posicionado logo a baixo do comando automaticamente.

Proteção de Dados

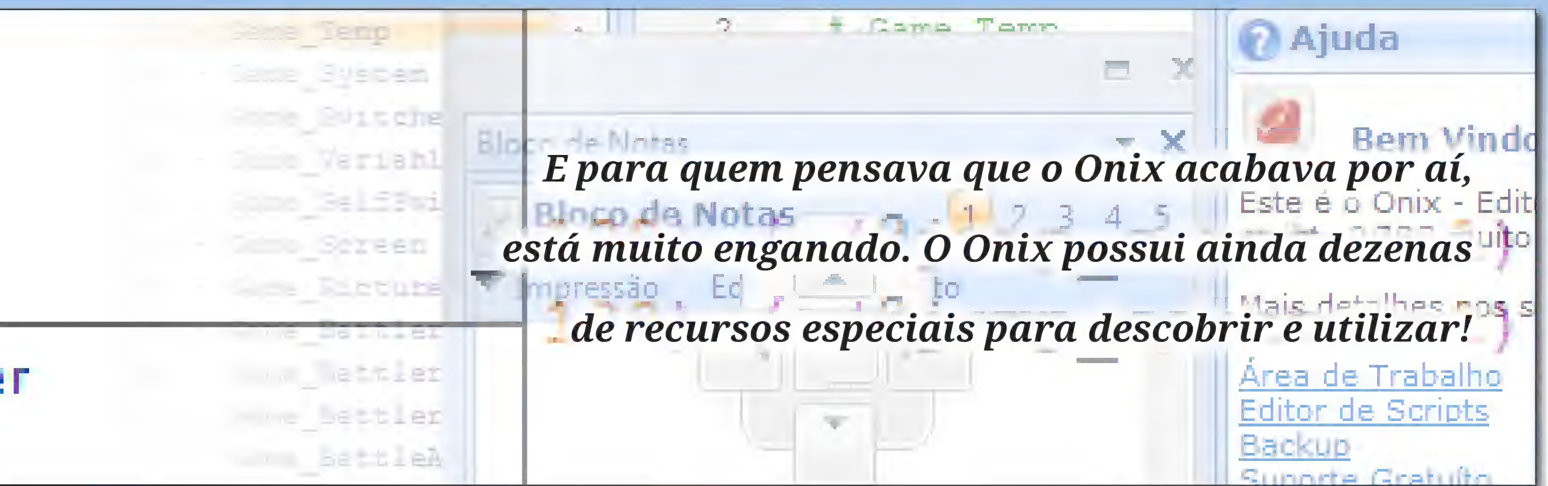
Os arquivos do projeto estão totalmente protegidos. Se faltar energia no meio de uma importação ou exportação e seu arquivo de scripts corromper, basta restaurar um backup e pronto. Todos os scripts serão recuperados. As opções de backup são: Efetuar backup ao abrir o projeto, ao salvar o projeto, ao sair do aplicativo. Também é possível não fazer backups. Basta configurar na tela de opções de backup para não efetuar os backup’s. É possível também definir quando dias deseja manter os arquivos de backup. Caso se deseje manter apenas os últimos 30 dias de backup, basta informar o valor 30 na tela de configurações. Desta forma, não é gasto muito espaço em disco. Existe ainda a possibilidade de indicar em qual pasta ficarão os arquivos. Assim, fica fácil localizar algum backup feito anteriormente.

Informações de Auto Recuperação

De tempos em tempos, o Onix salva informações de auto recuperação. Desta forma evita-se perder código caso o projeto não seja salvo. O intervalo de tempo em que estas informações são salvas, pode ser configurado pelo usuário.

Comparar Alterações

Ao usar o Onix, ele armazena informações de todas as mudanças efetuadas no script desde o inicio do uso. Depois de um tempo alterando o código é possível ver tudo o que foi modificado nos scripts. Esta visualização é dividida por linhas e organizada em categorias como linhas incluídas, linhas alteradas e linhas excluídas. Cada linha comparada fica com uma cor diferente e o texto antigo e novo ficam posicionados lado a lado, facilitando a comparação das alterações.



E para quem pensava que o Onix acabava por aí, está muito enganado. O Onix possui ainda dezenas de recursos especiais para descobrir e utilizar!

Histórico de Mudanças

É possível também efetuar a comparação das alterações feitas de um dia para o outro caso o recurso histórico de alterações esteja habilitado. Com este recurso é possível comparar a alteração de dias mais antigos ou de uma data anterior com o dia de hoje. Esta comparação fica dividida em grupos que são: "hoje", "última semana", "último mês" e "mais antigos".

Teste do Projeto Dentro do Onix

O Onix pode "compilar" e executar o projeto sem precisar abrir o RPG Maker. Basta usar a opção de "Teste do Projeto". Não é necessário fechar o Onix e nem usar o RPG Maker, pois todas as alterações dos scripts podem ser testadas diretamente pelo editor. É fácil e prático.

Auto Endentação

Existe vários scripts em sites e fóruns que não possuem nem formatação nem alinhamento. Ao usar um código desalinhado no projeto o ajuste e entendimento fica muito mais difícil. Com o recurso de "Auto Endentação" do Onix isso não é mais um problema. É possível organizar todas as linhas do script com perfeição. Ainda existe um recurso para remover toda a endentação do código, deixando o script sem alinhamentos. Depois é possível mandar o Onix endentar novamente a qualquer momento.

Sumário Automático

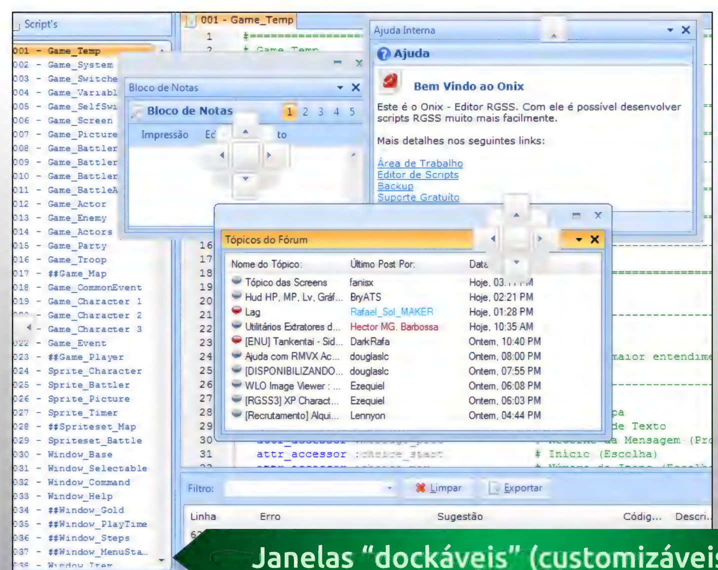
Caso deseje adicionar um comentário antes do método ou classe, basta usar o recurso "Adicionar Sumário". Esta rotina detecta se o código é um método ou classe e adiciona um sumário de acordo com o tipo. Se for adicionado um sumário em um método com parâmetros, a rotina já detecta todos e adiciona uma linha para cada um destes.

Cadastro de Comandos

É comum existir comandos ou linhas de comandos que são usadas frequentemente nos scripts. Estes comandos podem ser cadastrados no Onix para serem reutilizados a qualquer momento, economizando tempo de desenvolvimento. Um total de 30 comandos podem ser cadastrados. O Onix já possui 21 comandos pré-cadastrados, mas eles podem ser removidos e novos podem ser incluídos.

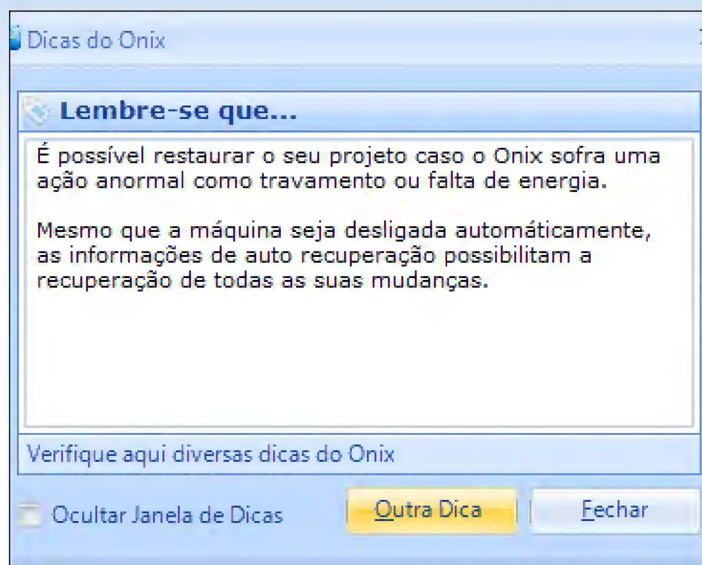
Agrupamento (folds)

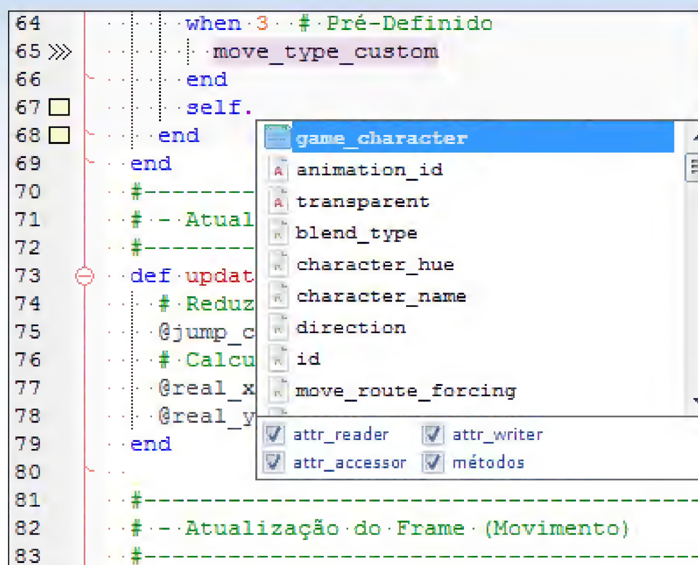
É possível expandir ou recolher comandos como "class", "def", "if", "for", dentre outros como se fossem pastas do Windows Explorer. Para tanto basta clicar nos ícones (+) ou (-) na esquerda do editor para compactar/expandir a linhas do script. Ao usar este recurso, a auto numeração das linhas se ajusta para facilitar o desenvolvimento e entendimento.



Janelas "dockáveis" (customizáveis)

Seja você um scripter profissional, ou apenas um maker sem especialização na área, rapidamente comprovará as vantagens no uso!

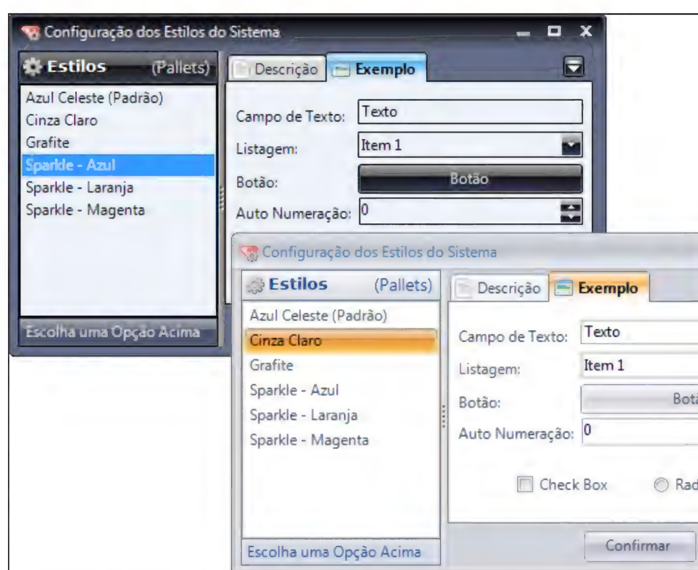




E muito mais...

Como foi possível ver, o Onix não é um simples editor de texto e muito menos um gerador de scripts. É uma ferramenta robusta e consolidada para o desenvolvimento de scripts de pequena, média e alta complexidade. Nós projetamos o Onix com base nos comentários dos usuários, para incorporar centenas de aperfeiçoamentos, tanto grandes quanto pequenos. Desde recursos práticos até avançados o Onix foi desenvolvido para simplificar as tarefas cotidianas do desenvolvimento de scripts em todas as versões do RGSS. O Onix é muito mais que qualquer editor de textos com coloração de sintaxe: é uma nova maneira de simplificar e facilitar a criação de scripts. Experimente você também e esperamos que aproveite os benefícios!





Ficha Técnica do Onix Editor RGSS 1.4	
Prós	- Todos os já citados anteriormente; - Totalmente grátis;
Autor	Marcelo Cavaco(marcelo.r.c.cavaco@gmail.com) em parceria com a Braveheart Software
Requisitos do Sistema	- Sistema Operacional: Microsoft Windows® XP/Vista/7 (32/64 bits) - CPU: Intel Pentium III 800Mhz (Recomendado Intel Core 2 Duo) - Memória RAM: 1GB ou mais (Recomendado 2GB) - Resolução: 1024×768 ou maior (Recomendado 1280x1024) - Espaço em Disco: 15MB (instalação) + 500MB (para backups) - Necessário DirectX 9.0c e .NET Framework 4.0
Disponível em	http://www.onix.editor.rgss.com.br/ e http://www.condadobraveheart.com/onix.editor/

A demora até que foi grande, mas finalmente...

ANALISAMOS O

RPG MAKER® VX Ace

...E ADORAMOS!







TEXTO: AVATAR, KIM, RAFAEL_SOL_MAKER
DESIGN & TABELAS: RAFAEL_SOL_MAKER
SCREENSHOTS & TESTING: KIM, YOSHI

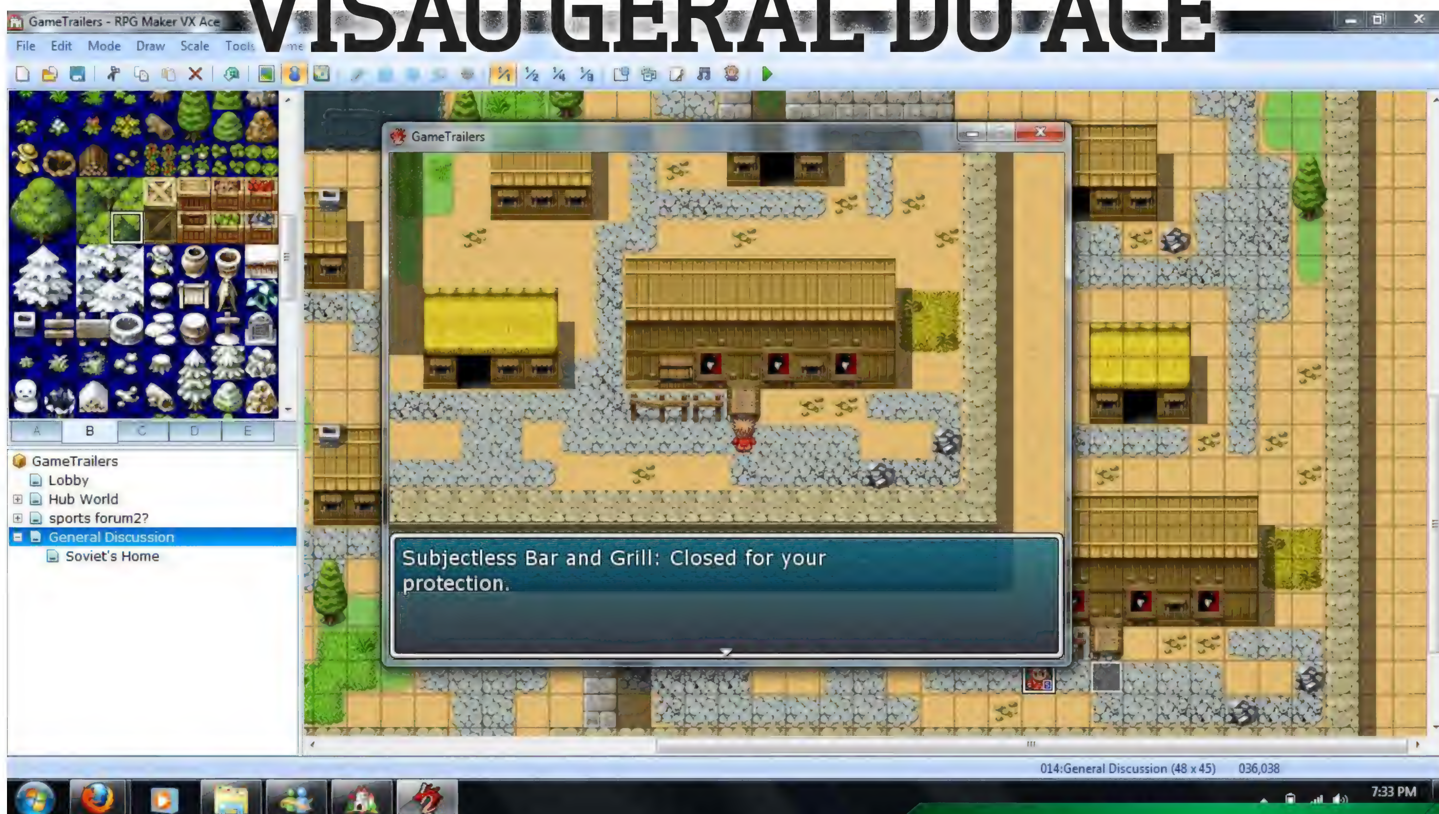
A Enterbrain lançou já faz algum tempo mais um programa de uma das séries mais queridas pelos fãs criadores de jogos de RPG. É obvio que a série em questão aqui é o RPG Maker, que finalmente recebeu mais um novo produto no dia 15 de dezembro do ano passado.

Após uma longa espera de 4 anos sem lançamentos de RPG Makers para PC, ele enfim chegou. Foi prometido um aperfeiçoamento da versão anterior, e assim acrescentaram-lhe o prefixo "Ace". E agora o temos em mãos.

Mas o que realmente podemos esperar dele? Será uma real melhoria em cima do seu tão criticado antecessor? Ou apenas uma atualização sem grandes novidades? Será um produto novo e completamente diferente, ou mais do mesmo?

Nossa redação entrou em contato com várias pessoas e avaliou todo o programa, e agora está trazendo uma matéria completíssima com todas as informações que você precisa saber para aproveitar melhor esse novo RPG Maker.

VISÃO GERAL DO ACE



Eis uma tela do programa, em inglês

Adeus RPG Maker velho, feliz RPG Maker novo

É bem viável “chutar” que o RPG Maker é um dos softwares mais utilizados e uma das séries mais queridas dentre as desenvolvidas pela Enterbrain/ASCII. Por isso mesmo possui uma boa base de usuários-fãs pelo mundo. Esses fãs além de usar a ferramenta, sempre estão acompanhando todas as novidades e não deixam detalhes escapar, por isso mesmo conseguem especular sobre lançamentos muito antes de anúncios oficiais aparecerem.

Desde bem antes do lançamento esses já faziam especulações sobre quando sairia mais uma versão para computadores. Depois do lançamento do VX, no final de 2007, houve um hiato maior que o esperado nos lançamentos, sendo que nesse meio tempo tivemos apenas IGMaker e o RPG Maker DS, que é para Nintendo DS. Agora só depois de completados 4 anos, no final de 2011 que enfim aparecem anúncios reais, revelando o nome da nova versão, além da promoção de algumas novas características.

Exatamente como aconteceu na versão anterior, tivemos também o lançamento de uma versão Trial, com várias limitações (tais como impossibilidade de editar scripts, ou apenas usar 10 de cada um dos dados do Banco do jogo). Essa versão, sem limite de tempo de uso, serviu somente para que os usuários testassem a nova ferramenta, e foi disponibilizada no dia 1 de dezembro. Em poucos dias versões traduzidas, inclusive em português já apareceram.

O lançamento propriamente dito só viria a acontecer 2 semanas depois, dia 15, e também seguiria o modelo da versão anterior, sendo que a versão em inglês só seria lançada alguns meses depois, que no caso ocorreu agora no dia 15 de Março. (Para quem não sabe, o RPG Maker, ou RPG tsukuru (RPGツクール), é um software japonês e o lançamento no Ocidente é atrasado alguns meses em relação ao Japão por questões de localização e marketing.)

Mas e daí, o que temos de novo nesse RPG Maker afinal? Há algo que o faça valer apena o upgrade? É essa pregunta que tentaremos responder nos nossos próximos tópicos. Todas as informações que você precisa saber (e até algumas que não precisa) sobre as funções novas do programa, o banco de dados, e as novidades in-game. De quebra você pode conferir mais informações sobre o processo de tradução para português, checar uma super-tabela comparativa das últimas edições do RPG Maker e de quebra mais uma matéria extra cobrindo vários detalhes do scripting no RGSS3. E então, está preparado para aguentar essa maratona de informações? Então vamos!



Novos Recursos

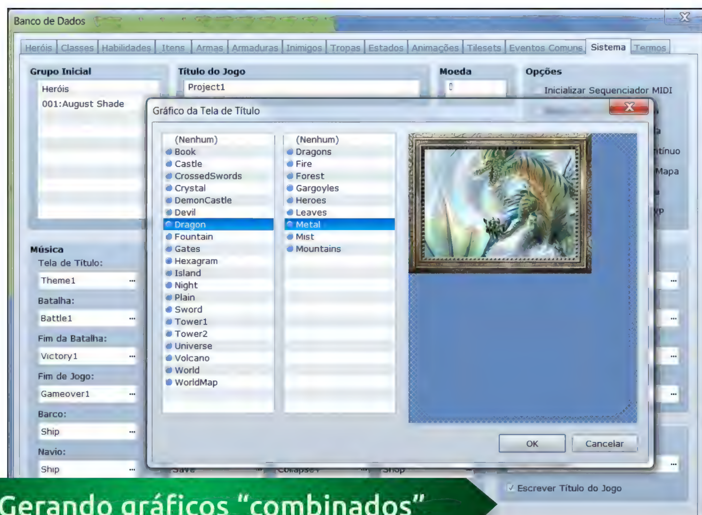
Antes de falar do programa propriamente dito, é bom que revisemos rapidamente o que mais veio incluso no pacote, ou seja, vamos dar uma olhada rápida no RTP que o acompanha. A princípio vemos que por se tratar de um sucessor do VX, ele herda grande parte dos gráficos deste, mas ao contrário da transição que houve do 2000 para o 2003, atualmente houveram várias modificações.

Recursos mais básicos como a skin das janelas, a sombra dos veículos, e a tela de Game Over foram totalmente reaproveitadas. Entre os totalmente modificados temos a transição de início de batalha. Os balões e os ícones foram aprimorados, e as paralaxes receberam um grande reforço e upgrade também, assim como os monstros. As animações quase duplicaram em questão de variedade. Os fundos de batalha voltaram, e assim como a tela de título, são composições de duas imagens diferentes, e há bastante fartura de opções aqui também.

O mesmo não se pode dizer das faces e dos personagens, que receberam poucas adições, infelizmente. Os tilesets, tópico à parte, cobrem apenas o mais básico (mapas-múndi, interior, exterior e masmorras), e mesmo assim não vem com todos os conjuntos completos. É notável reparar que as adições de alguns tiles lembram muitos os famosos tiles do Mack, chegam praticamente a ser cópias.

Por falar em recursos, na parte de áudio não temos nenhum som de fundo (BGS) a mais. Em compensação os efeitos musicais e sonoros (ME e SE, respectivamente) ganharam uma expansão muito boa. Já quanto à músicas de fundo (BGM), essas sim merecem uma menção especial. Apesar de haver a exata mesma quantidade delas, elas foram totalmente refeitas, e dessa vez renderizadas em OGG ao invés do tradicional MIDI.

Isso o que significa que elas possuem muito mais qualidade sonora se comparadas à limitada interface anterior, por lidar com sons ao invés de instrumentos pré-renderizados. Em contrapartida, elas aumentaram umas 10 vezes de tamanho, e foram responsáveis em parte por inflar o tamanho final do RTP. Legal reparar que algumas músicas ganharam uma batida mais eletrônica que as deixaram futuristas, lembrando Megaman, diga-se de passagem.



Gerando gráficos "combinados"



Funções Novas e Melhoradas

Muito foi pouco realmente foi acrescentado na interface principal do programa (excetuando-se o Banco de Dados, que iremos tratar à parte), é praticamente a mesma do VX, e continua em tons de azul. Nada chama atenção exceto uns 3 ícones e poucas opções adicionadas aos menus.

Mas enquanto não parece ter mudado muito, há muita coisa que tem que ser olhada com cautela. Um bom exemplo disso foi a acréscimo do Pincel de Sombras. Agora você não precisa mais ajustá-las durante a edição ou usar scripts para remover as *sombras automáticas*[1], tem-se um pincel especificamente para isso, que permite fácil adição e remoção dessa funcionalidade.

Entre outras funcionalidades na edição de mapas temos o Modo Exibição de Regiões. Essa consiste numa "camada de mapeamento" com tiles numerados de 1 a 63, que são somente visíveis nesse modo de edição. Isso visa substituir o antigo sistema de Áreas retangulares dos mapas, e deveras ser utilizada para definir os locais de encontro para cada grupo de inimigos, além de regiões para danos e curas. Com isso temos uma alta flexibilidade na criação de várias áreas irregulares sem confusão.

Seguindo, a Enterbrain trouxe a opção de importar diretamente para o mapa diversos Mapas de Exemplo pré-prontos. São diversos modelos pré-definidos com o RTP padrão, incluindo Mundos, Cidades, Castelos, Estalagens, Ruínas, Cavernas... São mais de 100 modelos disponíveis. Isso teve causado polêmica entre alguns mais experientes .

Também outra adição foi um criador de chars e faces, batizado de Gerador de Personagens, baseado no gerador do site da Famitsu. Com ele basta ajustar cada peça e depois exportar para poder utilizar no maker. Tem várias opções para criação, mas o resultado final nem sempre é tão agradável quando se trata das Faces - Ainda mais se apertar o botão "Aleatório"!

Por fim basta dizer que a nova versão da ferramenta não só foram adicionadas essas funções novas, algumas outras esquecidas que agora estão de volta nesta versão, junto com as inéditas nos Comandos de Evento. Entre elas, temos Mostrar Texto Rolante, Opções de Fila, Reagrupar Fila, Parar/Pausar BGM/BGS etc., Mostrar Nome do Mapa, Mudar Fundo de Batalha e Tileset, várias opções na seção Configuração de Sistema na aba 3, e o muitíssimo aguardado retorno do Reproduzir Vídeo.

[1] Função criada primariamente no VX para dar sombras adjacentes a certos tiles A3 e A4

O BANCO DE DADOS



Ué, onde foram parar os Atributos ?

BANCO DE DADOS

O Banco de Dados (Database) do RPG Maker VX Ace sofreu diversas mudanças em relação ao seu predecessor, a versão VX. Inclusive algumas de suas abas e sessões foram totalmente refeitas e algumas funções foram substituídas e acrescentadas, principalmente graças ao sistema de Traços e o de TP (Pontos Técnicos), respectivamente.

Também na maioria das abas foi acrescentado um bloco de Notas, antigamente conhecido por Histórico, que pode ser utilizado para anotações simples sobre cada um dos dados daquela seção. (Mas que, como muitos sabem, pode ir muito além disso, permitindo o uso de códigos que alteram dinamicamente o comportamento dos objetos, comportamento conhecido por "sistema de notetags", usados por vários scripters mundo a fora.)

Mas tem muito mais novidades que merecem ser cuidadosamente observadas, e termos que foram modificados na nova tradução. Confira cautelosamente as mudanças nas abas do Banco de Dados.

Curiosidade: Fato interessante é que é possível definir alguns efeitos (para cura das poções, por exemplo) tanto pela Fórmula de Dano, como pelo Efeito ao Usar.

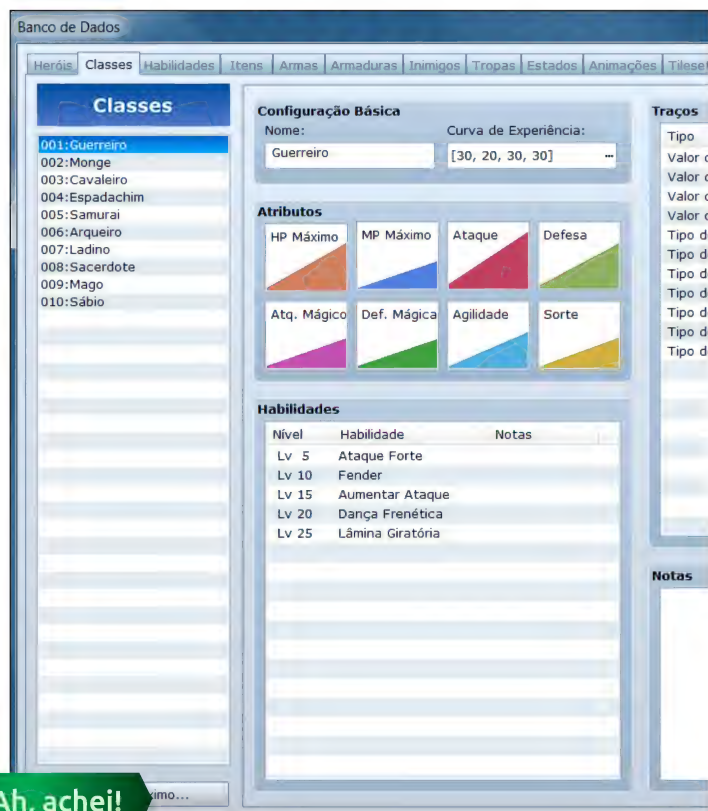
Heróis (antigo Personagens)

Logo de cara, ao se deparar com o famoso painel de protagonistas, já é possível perceber alguma mudança. O herói agora possui um Nível Máximo, um Segundo Nome e um Texto de Descrição. Todos os Atributos (antigo Parâmetros) e a Curva de Experiência foram para a aba Classes. Outra grande novidade aqui é o quadro Traços. O quadro Traços permite você fazer uma customização extra no seu herói, ou seja, além das características já definidas pela classe, um herói pode possuir suas próprias características independentes.

Classes

Sofreu diversas modificações, e recebeu muita coisa vinda da aba Heróis. Temos dois novos Atributos, Sorte e Defesa Mágica, que é um atributo separado de Defesa. Assim como na aba de Heróis o quadro Traços também se encontra nesta aba. Ele é mais utilizado aqui para controlar os valores de Atributos e tipos de Habilidades e equipamentos que a classe pode utilizar. Isso substitui totalmente os quadros de Pode Equipar (Armas e Armaduras), e Efeito(s) (de Atributos ou Status, termos da tradução antiga). A caixa Posição foi totalmente removida dessa versão.

"Aqui já temos algumas mudanças em relação ao RPG Maker VX. Tudo foi reagrupado e está muito mais organizado."



Ah, achei!

Habilidades

Aqui já temos enormes mudanças em relação ao VX. Tudo foi agrupado e está muito mais organizado. Começando pela sessão Configurações Básicas o usuário poderá agora determinar qual é o tipo da habilidade usada (configuração que trabalha em conjunto com as Classes), e temos o custo em TP. Em Operação definimos o Tipo de Ataque e detalhamos minuciosamente o comportamento da habilidade, em destaque Acertos (número de vezes a aplicar a habilidade), e a Velocidade, que altera drasticamente a prioridade das ações em batalha. Na área Dano é possível determinar o Tipo e o Elemento da habilidade, e também customizar suas Fórmula(s) de Cálculo(s). E por último, há a divisão Efeitos ao Usar, que permite a aplicação de efeitos adicionais facilmente.

Itens

Segue o mesmo padrão da aba anterior (Habilidades), e também está completamente diferente do que foi visto na versão antiga. A aba de Itens segue com três sessões similares as da aba de Habilidades: Operação, Dano e Efeitos ao Usar. As funções são exatamente as mesmas. Somente a parte de Configurações Básicas que está um pouco diferente, pois aqui podemos definir o Tipo do Item, o Preço e se ele é Consumível ou não.

Armas

Temos de nova a possibilidade de modificar dinamicamente cada um dos 8 Atributos, ao invés dos apenas 4 disponíveis no VX (que tinha um total de 6). Se quiser customizar a Velocidade de Ataque da arma (função nova disponível na engine) além de sua Precisão junto a outros valores e Elementos de Ataque, você terá que usar o quadro Traços, que se encontra disponível para isso. É talvez a sessão que mais fará o melhor proveito do quadro, pois a quantidade personalizações que podem ser feitas aqui são quase infinitas.

Armaduras

Essa aba também segue o mesmo padrão de Armas, e foram feitas as exatas mesmas alterações, o que terminou por deixar as duas abas com quase o mesmo conteúdo e exatamente as mesmas possibilidades. Claro que as diferenças entre as duas é que cada um é utilizado de forma diferente pelo jogo, e que as Armas possuem uma Animação de ataque e as Armaduras uma Classificação, que indica em que slot do personagem o item pode ser equipado (Escudo, Elmo, Armadura e Acessório).

Inimigos

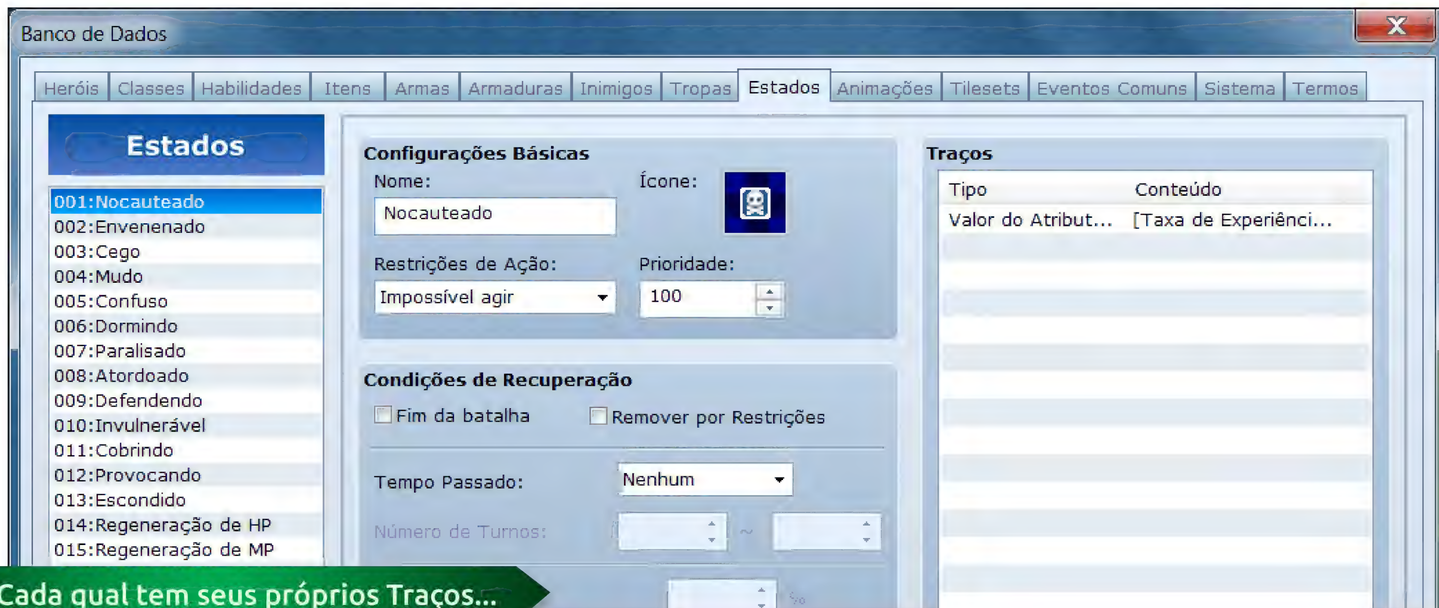
Nesta aba perceberá que agora você configurará as fraquezas utilizando o quadro Traços. Esquiva e Precisão, inclusive. O diálogo de Ações recebeu algumas modificações, e agora todos os comandos, inclusive os fundamentais, também são Habilidades . Você pode receber prontamente até três itens ao derrotar o inimigo.

Tropas (antigo Grupos Inimigos)

Nada notável, essa aba não sofreu grandes alterações, permanece com a mesma funcionalidade e aparência da versão anterior. A única (não tão) grande mudança aqui é que agora você pode mudar o fundo da batalha para testar os combates desejados. Essa é uma das poucas abas que não possui o quadro Notas.



E os Fundos de Batalha voltaram com tudo!



Cada qual tem seus próprios Traços...

Estados (antigo Status)

Já apresenta boas mudanças, sendo que esta seção do Banco de Dados também é auxiliada pelo excelente sistema de Traços para definir melhor os Atributos. Assim como em outras abas, a maioria das Opções foram englobadas por esse sistema, e várias outras possibilidades foram acrescentadas. Agora é permitido a você personalizar um pouco melhor as Condições de Recuperação para tal estado na qual se encontra o personagem.

Animações

Segue o mesmo padrão de Tropas: Também pouca ou nenhuma alteração na funcionalidade e aparência; também é uma das poucas abas que não possui o quadro Notas.

Tilesets

A nova e 14ª aba a entrar para o Banco de Dados. Esta é sem dúvida a maior revolução feita na ferramenta. Assim como na versão VX, os conjuntos dos Tilesets estão divididos nos seguintes tiles: A1, A2, A3, A4, A5, B, C, D e E.

Só que agora você pode criar vários conjuntos diferentes e selecionar os gráficos que desejar para cada um. É a fusão das categorias do VX com a possibilidade de usar ilimitados conjuntos, exatamente como o XP e as versões anteriores, tornando essa a ferramenta mais versátil de todos os tempos na série para usar gráficos nos mapas.

Temos aqui a possibilidade de escolher o Tipo do tileset, por questões de compatibilidade do Tile A2. Configuramos nessa aba os vários atributos dos Tilesets no lado direito. Aqui temos os novos atributos de Escadas, Direções, Dano e Terreno, todos os outros já estavam presentes na versão antiga, apesar de inacessíveis.

Eventos Comuns

Sem novidades aqui. Mesma funcionalidade e aparência da versão anterior. Igualmente não possui o quadro Notas, pois já existe um comando de evento para isso.

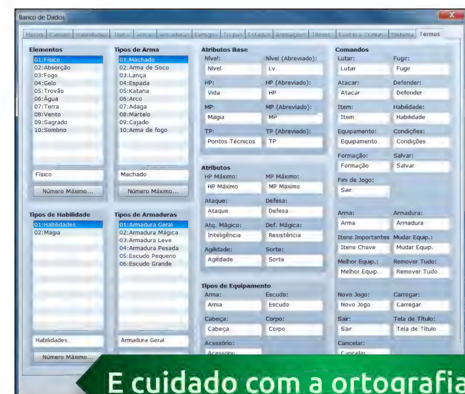
Sistema

A famosa aba Sistema também recebeu bastante atenção. Temos muito mais efeitos sonoros para configurar. Agora é possível mudar a Cor da Janela dos diálogos do jogo. Logo ao lado segue a caixa Opções, onde você poderá deixar vários detalhes do funcionamento já pré-configurados.

Outra novidade interessante é que o gráfico da Tela de Título agora pode ser composto de até duas imagens selecionáveis possibilitando uma customização maior. Você também pode deixar o título do jogo visível se quiser deixando marcado na opção logo abaixo. Os Elementos (antigo Atributos) foram para a aba Termos, e em troca veio Moeda (antigo Unidade Monetária).

Termos (antigo Vocabulário)

Agora bem mais avançado, além de alguns termos novos, agora também tem a função de criar categorias para organizar os diferentes tipos de dados das outras seções. De novo temos disponíveis as Armas, Armaduras, e as Habilidades. Os Elementos que estão aqui vieram da antiga aba Sistema do VX clássico.



E cuidado com a ortografia!

Novidades In-Game



E aí, vai encarar? Ou sair correndo?

Jogabilidade

Você poderá agora carregar mais de 4 integrantes em seu grupo, sendo que só os 4 primeiros podem batalhar. Além disso, está embutido o sistema catterpillar onde esses 4 primeiros personagens ficarão visíveis no mapa seguindo seu líder em fileira, os demais integrantes ficaram na reserva podendo alternar a formação do grupo a qualquer momento pelo menu na opção Formação. O catterpillar já vem pré-configurado e totalmente integrado com o sistema de corrida. Também temos um sistema onde o herói pode escolher um item no seu inventário através do comando Seleção de Item. O ID desse item será armazenado em uma variável e você pode usá-lo para criar eventos interativos à itens.

Menu & Inventário

O menu está bem interessante, principalmente na sessão de Itens que agora esta dividida em categorias o que torna o inventario muito mais organizado e rápido de acessar os pertences. Em Habilidades segue com o mesmo modelo, porém você pode criar suas próprias categorias para separar cada tipo desejado. Para isso basta ir ao banco de dados na ultima aba e adicionar novas categorias de habilidades. Nisso também o sistema de equipamentos recebeu melhorias, sendo possível escolher o melhor equipamento ou remover tudo facilmente. O perfil, disponível na tela de Condições também ficou mais interessante agora, pois foi reformulado e está muito mais organizado, com direito a sobrenome e uma curta descrição do personagem;

Sistema de Batalha

O sistema de batalha é em primeira pessoal igual da versão anterior mas agora conta como novidade a barra de TP. É como se fosse uma barra alternativa para as habilidades físicas que funciona de maneira bem diferente do MP. Ela sempre aumenta quando você provoca ou recebe danos. Ao contrário do MP, ela vai apenas de 0 a 100, e não aumenta com o passar dos níveis, tornando a estratégia de batalha mais tática. Isso possibilita uma dinâmica ainda maior durante os combates. Outras novidades maiores relacionadas ao combate você vai encontrar principalmente na forma como os Heróis são concebidos;



Mais heróis, mais opções...

Heróis & Classes

Agora todo herói possui um Nível Inicial e um Nível Máximo, que podem ser definidos no Banco de Dados. Todos os atributos, tais como HP, Defesa, Agilidade, etc. agora estão contidos nas classes e não mais nos heróis. Apesar de que os heróis possuem uma caixa de Traços, que permitem-lhe adicionar características únicas, ou seja, é possível ter vários heróis de uma mesma classe e mesmo assim eles se comportarem diferentemente em batalha.

Com o sistema de Traços é possível definir rapidamente que categorias de equipamentos podem ser utilizadas por Heróis e Classes, assim como sua fraqueza ou resistência a Elementos. Engraçado que tanto Classes como Inimigos possuem uma tabela de Traços iguais (assim como vários outros itens no Banco de Dados), apesar de que, obviamente, não se pode esperar que todos eles fossem funcionar igualmente em ambos, já que alguns são específicos para um ou outro em alguns casos.



...mas com a cara do antecessor!

Itens & Habilidades

Para itens e habilidades no jogo, o Banco de Dados ajuda, e ajuda muito. Como já foi citado e reforçamos, é possível definir as categorias para Habilidades, Armas e Armaduras (Escudo, Elmo, Armadura e Escudo). Com isso é muito mais fácil definir quem vai usar o quê em batalha.

No geral observamos que aba de Itens se tornou muito mais simples, enquanto a de Habilidades ganhou novas seções e opções. Algumas Habilidades agora podem requerer certas armas para serem aplicadas, e itens serem usados mais de uma vez.

Também não custa reforçar, Itens e Habilidades possuem seus próprios Efeitos ao Usar, e customização completa da Fórmula de Cálculo de Dano.

Atributos & Estados

Como já citado, há dois novos Atributos que também são compartilhados por Heróis/Classes e Inimigos. No total são 8 agora: HP Máximo, MP Máximo, Ataque, Defesa, Ataque Mágico, Defesa Mágica, Agilidade e Sorte. Isso somado a outros detalhes acrescentados tornam a dinâmica do jogo, muitíssimo mais interessante. Quer ver?

Contamos, por exemplo, com vários outros atributos “ocultos”, que podem ser alterados indiretamente, principalmente através do uso de diferentes Estados. Entre eles temos Precisão, Crítico, Esquiva Crítica e Mágica, etc.

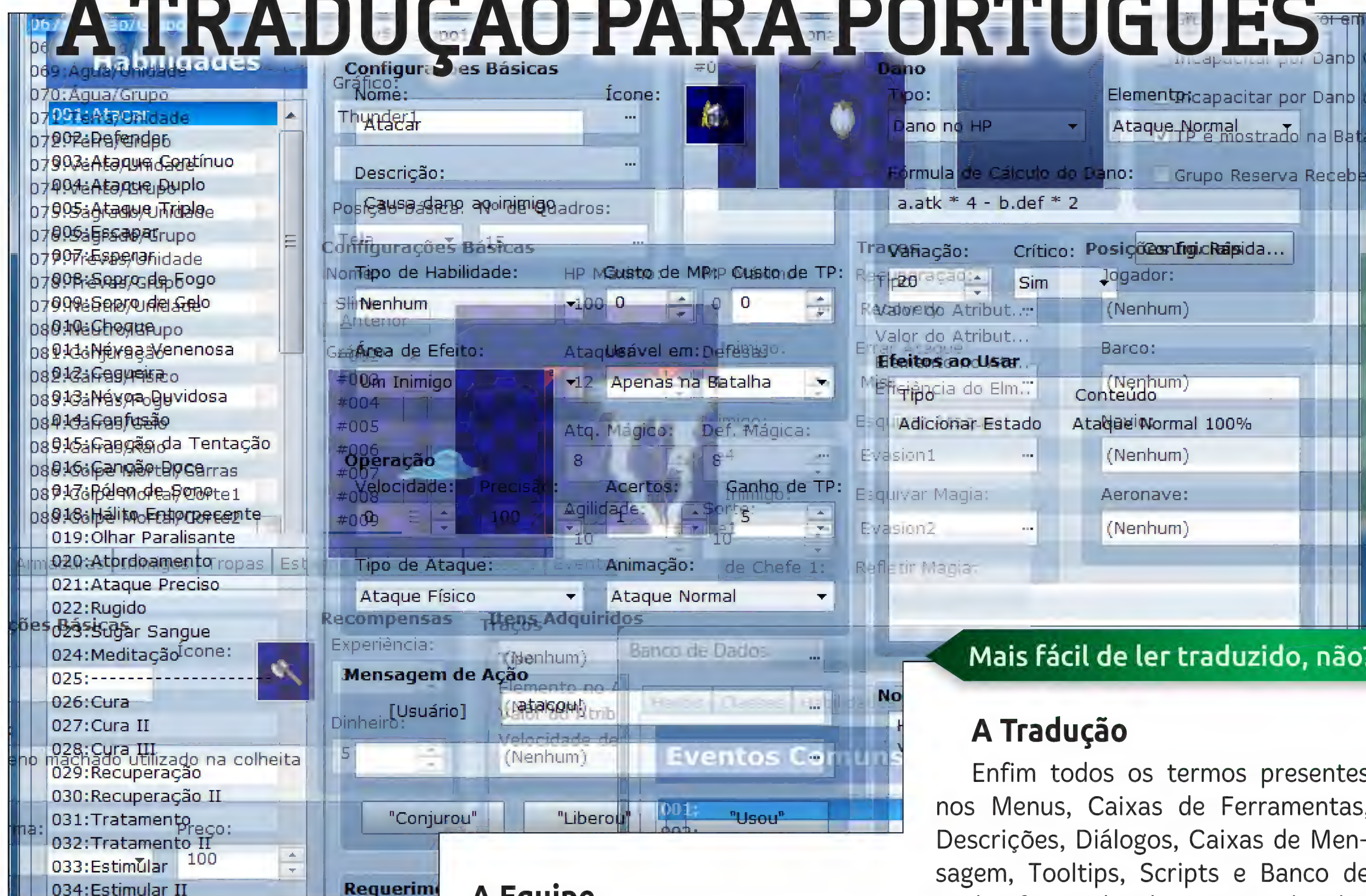
Ainda podemos controlar várias diferentes taxas de todas as funcionalidades que o programa oferece. Só para citar algumas: Taxas de Defesa, Recuperação, Farmacologia (efeitos de cura), Dano Físico/Mágico, Dano por Terreno, Taxa de Experiência, etc.

Essas variáveis, dentre outras, permite um controle preciso de como os Atributos irão funcionar, mas a Engine vai muito além do que imaginávamos, permitindo por padrão, por exemplo, o uso de funções nunca vistas na série, mas constantemente usadas em jogos, tais quais o contra-ataque, a cobertura para aliados com baixo HP, reflexão mágica, redução de gasto de MP, regeneração automática de HP/MP/TP, entre muitas outras.

Outros

Por fim temos alguns ajustes básicos que podem ser feitos na engine do jogo, que no geral se limitam a opções que visam tornar a engine do Ace mais semelhante à do VX clássico quanto às novas funcionalidades acrescentadas. Entre elas: Definir o uso ou não do sistema de TP e de catterpillar, definir se o grupo reserva recebe EXP também, e se dano causados por terrenos ou Estados incapacita os heróis de batalhar.

A TRADUÇÃO PARA PORTUGUÊS



Mais fácil de ler traduzido, não?

A Introdução

Como já era de se esperar, os makers brasileiros logo se mobilizaram em prol de uma tradução do programa para nossa língua pátria, já que, assim como em vários outros países e línguas sempre ignorados pela Enterbrain, dependíamos da disposição de usuários do programa para conseguirmos mais acessibilidade de aquisição (download) e uso da ferramenta.

Tanto que poucos dias após o lançamento do Trial já estava disponível uma tradução parcial do programa para português brasileiro, baseado em uma fã-tradução em inglês, executada por Esrever, um dos administradores do site rpgmakervxace.com. Os termos utilizados vinham em sua maior parte da já tradicional tradução para português do VX "clássico", que fora realizada pelo Desert Eagle há alguns anos atrás.

A Equipe

A equipe contou inicialmente com poucas pessoas, mas o trabalho foi completo, na medida do possível para a época. Obviamente que teve seus pontos negativos, como vários bugs e a reutilização de termos inadequados ou mal traduzidos, alguns vindos da versão anterior, mas felizmente nada que chegasse a comprometer o uso. No geral a versão Trial foi bem aceita, e a maior parte das questões seriam resolvidas até o lançamento.

E de fato foram, com o aumento do número de envolvidos no projeto, preocupados com o produto final como bem comum para todos os makers. Pela primeira vez na história makers de várias comunidades se juntaram e superaram as diferenças entre comunidades, e apesar das rivalidades e haver mal entendidos, juntos conseguiram trabalhar em equipe e entregar a tradução completa de todo o programa, e com muita qualidade.

A Tradução

Enfim todos os termos presentes nos Menus, Caixas de Ferramentas, Descrições, Diálogos, Caixas de Mensagem, Tooltips, Scripts e Banco de Dados foram devidamente traduzidos para português, e revisados por uma equipe atenciosa, que coletou feedback de várias comunidades durante o Trial. Acompanhe nos próximos parágrafos algumas das mudanças e convenções adotadas nessa nova tradução.

Termos como "Criar Disco de Jogo" foram adequados para "Comprimir Dados do Jogo", por questões de fazer muito mais sentido quanto ao que o comando realmente faz e quebrar antigos vícios das traduções primitivas. Alguns termos que causavam confusão, vindos do VX também foram modificados. Um bom exemplo é dos um atributos tal como "Inteligência" do VX antigo, que é representados no VX Ace como "Ataque Mágico" e Resistência, como foi traduzido no Trial, que veio a ser depois "Defesa Mágica". Isso inclusive permite maior concordância com o sistema de Fórmulas de Dano e com os scripts.



Alguns termos que tinham no Banco de Dados foram simplesmente modificados no processo de localização. “Personagens”, “Grupos Inimigos” e “Vocabulário” ficaram como “Heróis”, “Tropas” e “Termos”. Também vários dos nomes pouco intuitivos foram alterados para facilitar o entendimento, mas a mudança pode causar um pouco de confusão ao usuário do programa antigo. O que eram os “Parâmetros”, passaram a ser “Atributos” (esses são o HP, MP, etc. do personagem). Já o que eram os “Atributos” do ataque passaram a ser “Elementos” (que inclui os golpes do tipo Físico e Absorção). No geral foram colocados termos mais adequados e fáceis de entender.

Todos os termos que ainda permaneciam em inglês foram enfim revistos e traduzidos; entre eles “Resource Manager”, que agora está como “Gerenciador de Recursos” e “Status”, agora “Estados”; “Frames”, também trocado para “Quadros”, entre outras readequações menores.

Até o presente momento, somente os tradicionais comandos de evento “Switch” (Interruptor) e “Label” (Rótulo) que permaneceram sem tradução, por tradição de uso dos usuários do programa. Já entre as novas funções do programa, tivemos alguns casos como o sistema de “Traits”, o “Character Generator”, e a “Debug Window” que foram traduzidos como “Traços”, “Gerador de Personagens” e “Janela de Depuração”, respectivamente.

Por fim, TP ficou como Pontos Técnicos para fins de referência, pois o acrônimo continua valendo. Já atributos como HP e MP não sofreram a menor alteração, para não confundir os jogadores de RPG mais tradicionais.

```
#-----------------------------------------------
#  Esta classe gerencia o grupo de inimigos e
# batalha. Também executa eventos de batalha.
# A instância desta classe é referenciada por
#===============================================

class Game_Troop < Game_Unit
  #---------------------------------------------
  # * Tabela com caracteres que acompanham o
  #---------------------------------------------
  LETTER_TABLE_HALF = [' A',' B',' C',' D','
                       ' K',' L',' M',' N','
                       ' U',' V',' W',' X','
  LETTER_TABLE_FULL = ['A','B','C','D','E','F
                       'K','L','M','N','O','P
                       'U','V','W','X','Y','Z
  #---------------------------------------------
  # * Variáveis públicas
  #---------------------------------------------
  attr_reader   :screen                    # E
  attr_reader   :interpreter               # I
```

Tudo traduzido! *Good, isn't?*



Sem “estrangeirismos”, tudo revisado.

A Conclusão

Apesar dessa ser uma “tradução 100%”, ela foi lançada “incompleta”, principalmente pela hype já crescente de uso do programa que apressou o lançamento. ”Incompleta” por que, também pela primeira vez na história foi prometida uma tradução do Arquivo de Ajuda do programa, que possui um Manual de Referência do RGSS/Ruby. Por ser uma tradução demorada, ela não ficou pronta até o fechamento dessa edição e provavelmente será lançada junto com algumas correções de bugs menores numa data próxima ao possível lançamento oficial em inglês da Enterbrain.

Mais uma vez os makers brasileiros estão mais uma vez de parabéns pelo excelente trabalho, quebrando as proteções do programa e traduzindo, isso tudo se superando e entregando um lançamento de qualidade para todas as comunidades e seus usuários atuais, e as que ainda forem criadas e novos adeptos do programa que possam surgir.

TABELA COMPARATIVA ENTRE EDIÇÕES

Mesmo vendo todas as novidades você ainda não está convencido de qual maker vai pegar pra fazer o seu jogo? Então veja abaixo uma super tabela comparativa mostrando as principais diferenças entre as três últimas versões, para que você possa escolher a edição que mais lhe agrada e correr pro abraço... Digo, para fazer o seu tão sonhado RPG!

Comparação entre as diferentes edições do RPG Maker

	XP	VX	VX ACE
Face nas Frases	Não	Sim	Sim, além de uma nova maneira de mostrar mensagens
Criação Rápida de Eventos	Não	Sim	Sim, da mesma maneira que antes
Sistema de Veículos	Não implementado	Sim	Mesmo que o VX
Execução de Vídeos	Não	Não	Sim, no formato OGG Theora
Resolução de Tela Padrão	640x480 (VGA)	544x416	544x416, mas pode ser mudada sem tantos “bugs” que tem nos outros makers
Taxa de FPS Padrão	40	60	A mesma da versão anterior
Programa Auto Intuitivo	Razoavelmente	Bastante	Bastante, mas um pouco menos do que o seu antecessor
Tilesets Personalizáveis	Sim, “ilimitadamente”	Sim, porém limitados a um conjunto de 9 tilesets	Sim, com melhorias! Agora você pode criar vários conjuntos de Tilesets, juntando o melhor dos dois mundos
Tamanho Máximo do Tileset Individual	“Ilimitado”	512x512 para alguns	O mesmo tamanho do VX “clássico”
Criação Intuitiva de Mapas	Não, é chato pra configurar os tilesets e entender como utilizá-los	Sim, é bastante fácil e rápida a criação de mapas	A criação de mapas continua no mesmo esquema do VX, mas agora conta com os conjuntos personalizados, o modo de edição de Regiões e o Pincel de Sombras
Total de Camadas de Mapeamento	3 Camadas	So há 2 camadas utilizáveis	O mesmo do VX, há 3 camadas, mas só é possivel editar 2 delas diretamente
Customização de Recursos	Sim, diretamente pelo Banco de Dados	Indiretamente, através do Gerenciador de Recursos	Mistura de ambos, mais a possibilidade de alguns dos recursos serem combinações de duas ou mais imagens.
Battlebacks (Fundo de Batalha)	Sim	Não, somente por scripts de terceiros	Sim, novamente, sendo que agora é possível usar duas imagens para compor o fundo das batalhas
Efeitos Especiais em Fontes, Sprites e Bitmaps	Praticamente nenhum! Só ajustes de tom (tone), matiz (hue) e mistura (blend_mode)	Bitmap: blur, radial_blur, gradient_fill_rect; Sprites: wave; Fonte: shadow	Os mesmos do antecessor, mas o texto não possui sombra por padrão, ao invés foi colocado um efeito novo de contorno (outline), o que o torna mais legível
Utilização de Scripts	Sim, utiliza o RGSS	Sim, utiliza o RGSS2, um aperfeiçoamento do RGSS	Possui o RGSS3, que utiliza uma versão de Ruby mais rápida e atual, além de funções novas e scripts mais organizados
Versão do Ruby	1.8.1 (25 dez 2003)	Mesma do XP	1.9.2 (18 ago 2010)

Fonte: “Levemente” baseado na tabela do blog Hp Wiki - Tudo sobre Jogos/Animes e Variados
Disponível em: http://yekkusu.wordpress.com/2011/12/30/rpg-mager-vxace/

CONCLUINDO, MAS NÃO TERMINANDO...



Personagens prontos e...



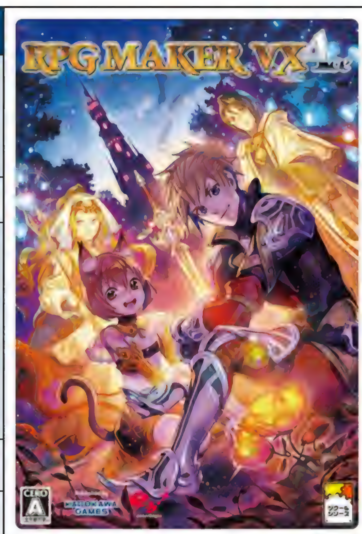
...Mapas prontos!

E então pudemos enfim analisar vários dos aspectos do programa. Não é exagero dizer que essa é a versão de RPG Maker mais completa da história, e que tem tudo pra enterrar o XP e VX juntos de uma vez, na mesma cova. É um upgrade que vale a pena para quem usa um dos dois makers anteriores. Se você já tem um jogo em desenvolvimento, talvez não valha a pena recomeçá-lo no Ace caso já esteja em estado avançado, apesar de que a retrocompatibilidade com o VX é razoável quanto a recursos e alguns scripts.

Claro que nem tudo é perfeito, e o programa, além de um bocado mais caro, traz alguns recursos talvez desnecessários, tais como combinações de 2 recursos para tela de título e fundos de batalha, recursos polêmicos entre os mais experientes como gerador de personagens e mapas de exemplo, e o fato de ainda não possuir motor gráfico com aceleração por hardware, e por isso esse ainda não é um RPG Maker definitivo.

Mas mesmo assim, e apesar da demora, deva ter valido a pena esperar, essa versão do RPG Maker é um avanço e tanto para a série, e com ela, tanto novatos quanto veteranos terão poderes e recursos o suficiente para contar suas fantásticas histórias em seus RPGs eletrônicos. 

Ficha Técnica do RPG Maker VX Ace	
Prós	- Sistema de mapeamento superior ao antecessor; - Sistema de Traços deixa o banco de dados mais flexível; - RGSS novo, mais rápido e eficiente;
Contras	- Caro, e ainda possui algumas limitações chatas;
Requisitos do Sistema	- Sistema Operacional: Microsoft Windows® XP/Vista/7 (32/64 bit) - CPU: Intel® Pentium®4 2.0GHz ou superior - Memória RAM: 512MB ou mais - Resolução: 1024×768 ou maior - Espaço em Disco: 400MB ou mais - Necessário DirectX 9.0c ou mais atualizado
Preço	$89.99 (apróx. R$160,00)
Onde comprar	http://www.rpgmakerweb.com/ (site oficial - em inglês)



O QUE HÁ DE NOVO NO RGSS3?

Como já era de se esperar, com um novo RPG Maker lançado para PCs, temos também mais uma revisão dessa ferramenta de scripting.

TEXTO: RAFAEL_SOL_MAKER

Anunciada comouma das principais novidades desse RPG Maker, tivemos oportunidade de experimentar na versão Trial do novo RPG Maker, lançada dia 1º de dezembro de 2011, o tão esperado RGSS3. O RPG Maker VX Ace possui dezenas de melhoramentos em relação ao seu antecessor, e agora conta com uma nova versão do RGSS.

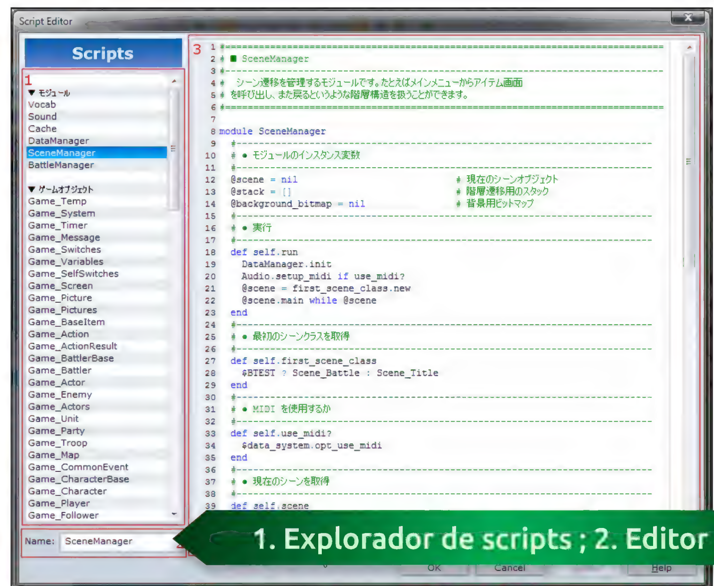
Todos esperam que além de melhorias da própria engine padrão também encontremos uma sistema de scripting renovado e que facilite ainda mais a criação de jogos. Será que o RGSS3 atingiu essa meta? O que temos de novo, bom ou ruim, ou apenas de diferente nessa nova revisão? Confira agora alguns dos principais destaques.

Primeiro Ponto: A versão do Ruby

Muito pedido, principalmente nas comunidades de RPG Maker japonesas, uma atualização do Ruby já era bem mais do que aguardada. Tanto o RPG Maker XP, quanto o VX (lançados no Japão dia 22 de julho de 2004, e 27 de dezembro de 2007, respectivamente[1]) usavam a mesma versão do Ruby: A 1.8.1, build do dia 25 de dezembro de 2003 [2]. Isso quer dizer que mesmo o RPG Maker VX já se utilizava de uma versão do Ruby tecnicamente ultrapassada, diga-se de passagem.

Antes mesmo de lançar o Trial do RPG Maker, já corriam boatos de que o novo RGSS seria baseado numa nova versão do Ruby. Isso por dois motivos principais: Alguns membros de comunidades de RPG Maker notaram que o programador principal da série, Yoji Ojima frequentava comunidades de desenvolvedores em Ruby, falando a respeito de melhorias na linguagem. [3]

Isso já havia levantado as suspeitas de makers em todo mundo quanto a um novo RPG Maker, mesmo antes de ser anunciado. Pouco dias após o anúncio, foi criado um hotsite oficial pela Enterbrain mostrando algumas das características do sucessor do VX. Entre elas, surgiu o outro motivo indicador, que pode ser enxergado claramente para quem conhece mais da programação em Ruby.



1. Explorador de scripts ; 2. Editor

De acordo com as próprias palavras da Enterbrain: “Várias melhorias no ‘Ruby’ levaram o ‘RGSS’(Ruby Game Scripting System) alcançar a versão 3. O ‘RGSS3’ traz novas melhorias tais como velocidade de processamento mais rápida.”[4] Para muitos já ficou mais claro o que estava acontecendo. Agora era só questão de tempo para que as suspeitas fossem confirmadas ou não.

E a confirmação chegou. A certeza veio logo após o lançamento da versão Trial. Makers de todo o mundo puderam tirar suas próprias conclusões. Apesar de não ser possível editar diretamente os scripts no Trial, outros meios foram encontrados e a verificação feita. E aí que está o RGSS3 que nós usamos, ele é baseado no Ruby versão 1.9.2, que fora compilada dia 18 de agosto de 2010. [5]

Mas o que isso quer dizer? Não é apenas uma atualização? Não exatamente, não é só isso. A linguagem ainda permanece semelhante, mas muitas modificações foram feitas, tanto na sintaxe, como na hierarquia das classes, nas funções ou mesmo mudanças internas do próprio Ruby. Pode ser necessário algum tempo de estudo para se conhecer as novidades. Por isso vamos ver aqui algumas das principais mudanças.

[1] Referência: http://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker_XP e http://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker_VX - Acessado em fevereiro de 2012.

[2] É possível acessar essa informação no próprio RGSS, acessando os valores das constantes `RELEASE_DATE` e `VERSION` (Ruby 1.8) ou `RUBY_PLATFORM` e `RUBY_RELEASE_DATE` (Ruby 1.9)

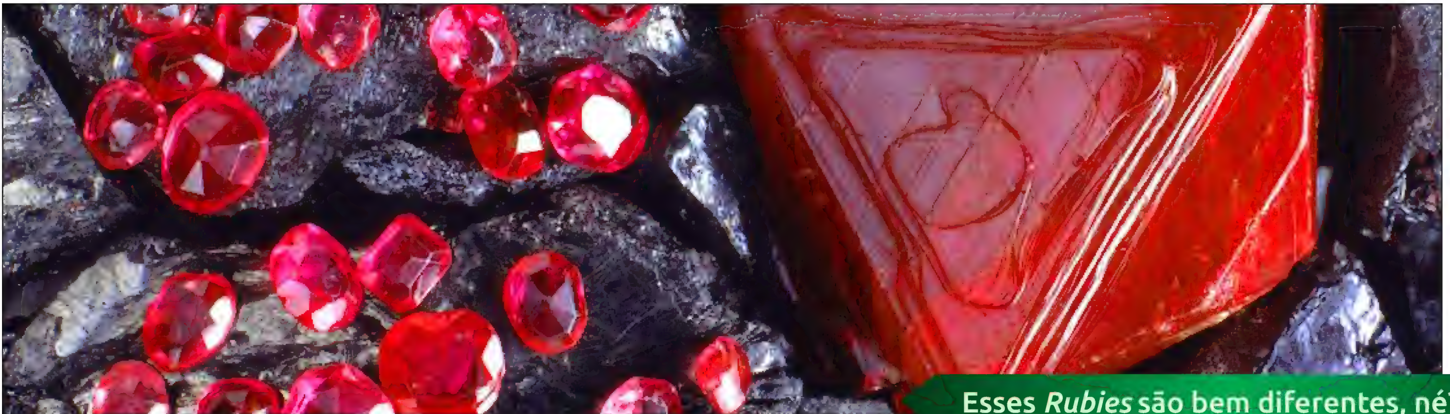
[3] Basta realizar a pesquisa no Google com esses dois termos juntos: “Yoji Ojima” e “Ruby 1.9”, com aspas.

[4] Referência: http://www.rpgmakervxace.com/outline.html - Tradução do site da Enterbrain, realizada por Esrever, um dos administradores do fã-site RPG Maker VX Ace (http://www.rpgmakervxace.com/).

[5] Vide referência nº2.

Segundo Ponto: Algumas diferenças entre o Ruby 1.8 e o 1.9

O Ruby 1.9 trouxe diversas melhorias em relação a versão 1.8. Eis algumas das mais importantes delas:



Esses *Rubies* são bem diferentes, né?

Classes

As `Strings` não são mais enumeráveis (`Enumerable`), portanto não é mais possível utilizar do procedimento `.each`. Agora os principais procedimentos que podem ser usados para iterar strings são o `.each_line` (para cada linha) e o `.each_char` (para cada caractere).

Foi acrescentado o método `String.clear` para "limpar" uma string sem modificar a codificação da mesma. Por falar em codificação, o Ruby agora apresenta suporte completo para diferentes codificações de caracteres, totalmente interoperáveis entre si.

Antes ao se acessar as strings usando colchetes , `[]` , o retorno era um número inteiro equivalente ao byte do caractere acessado. Já no novo Ruby, agora o caractere relativo ao índice informado que é retornado.

As `Hashes` agora estão com uma nova notação, seguindo o exemplo: `hash = {chave: "conteúdo"}`. Também é possível converter facilmente uma `Hash` para uma `Array` usando o método `Hash.flatten`, que conterá todas as chaves e valores dessa Hash.

Na classe `Range`, o método `.include?` teve seu comportamento alterado para trabalhar com faixas não-numéricas. Agora para verificar se determinada variável está em um intervalo usamos ao invés a função `.cover?`

Nas classes `Date` e `Time` foram acrescentados verificadores para os dias da semana: `sunday?`, `monday?`, `tuesday?`, `wednesday?`, `thursday?`, `friday?`, `saturday?` (domingo até sábado, respectivamente)

Agora o topo da hierarquia das classes não é mais ocupado pela classe `Object`, foi criada uma nova, propositalmente em branco, denominada `BasicObject`, que agora é a superclasse de onde se derivam todas as outras, incluindo a própria `Object`.

Sintaxe

As Expressões Regulares (`Regexp`) possuem uma nova engine, chamada Oniguruma. Além de aumento no desempenho, essa engine possui alguns novos comportamentos, tais como o Look behind("olha para trás") e os Named groups ("grupos nomeados"), além de suporte total às diferentes codificações de caracteres.

No Ruby 1.8, o operador splat (por exemplo, como em `args*`) só podia ser utilizado quando ele era o último argumento de um método, agora no novo Ruby, ele pode ser utilizado em qualquer lugar, além de ser possível utilizarmos tantos operadores quanto forem necessários.

Legal também que o Ruby 1.9 permite definir um valor padrão em qualquer posição dos argumentos de um método. Essas duas modificações por si só permitem gigantesca flexibilidade na hora de se chamar qualquer função.

A partir do Ruby 1.9, as variáveis definidas em um bloco pertencem somente àquele escopo, o que permite, por exemplo, que as variáveis de um bloco não encubram acidentalmente as variáveis fora do mesmo.

O Ruby 1.9 traz uma sintaxe nova e muito mais concisa para se criar funções anônimas, puramente estética, as denominadas funções ou expressões lambda.

Ruby
A Programmer's
Best Friend

Ruby, o melhor amigo do programador

Ponto Extra: A Interface do Editor de Scripts

• Mas uma vez conhecendo o novo Ruby presente no Ace, basta abrirmos o programa, apertar F11 e começar a detonar nos scripts, correto? Sim, entramos enfim no Editor de Scripts do RGSS3.

• Antes de examinar os códigos da engine padrão que podemos encontrar lá, vale a pena dar uma examinada rápida na interface, ver se temos alguma novidade por lá, né?

• OK, quem já viu provavelmente não encontrou nada de diferente. Simples, não tem nada de novo que possa se destacar. Infelizmente não foi dessa vez que a Enterbrain investiu em um editor melhor.

• Continuamos com aquele velho "bloco de notas colorido", com uma seção lateral para organizar os scripts e com sua básica (porém não muito funcional) endentação automática ao pressionar Enter.

• A única coisa que realmente se nota é que a notação dos símbolos agora é destacada na cor laranja. E só. Ou seja, não há melhorias reais nesse aspecto, continua o mesmo que nas edições anteriores.

• Para contornar isso é recomendado o uso de editores de scripts de terceiros, com aspecto e ferramentas mais profissionais, tais como o Onix Editor RGSS, por exemplo.



Terceiro Ponto: A engine RGSS3 propriamente dita

Mas de que adianta conhecer tudo a respeito da nova versão do Ruby, se não formos colocar isso em prática? Se por um lado o editor não mudou absolutamente nada, pelo menos por outro a engine padrão do RGSS3 ganhou uma série de notórias modificações. E felizmente pode-se dizer que quase todas essas foram melhorias.

Ao abrir o editor logo notamos a adição de novos módulos, os "Managers", e a inclusão de novas "Windows" (Janelas), entre outros pequenos detalhes. Olhando mais nitidamente percebemos também que boa parte do código foi quebrado em procedimentos menores e de nomes mais sugestivos, e como resultado a leitura está mais limpa e código está mais fácil de entender.

A engine aparentemente foi toda reescrita para se utilizar dos novos recursos do novo Ruby, e há mais funções disponíveis, já que, como o Banco de Dados está mais completo, há mais material para engine trabalhar. Algo digno de nota (e que já foi falado aqui) é que a maioria dos "itens" receberam o banco de Notas, que podem ser utilizadas de várias formas pelo código, para quem sabe manipular os dados contidos nelas. (Considere "item" cada material no banco de dados que pode receber entrada numérica, como personagens, armas, etc.)

Um fato interessante, que também pode ser notado por quem utiliza o banco de dados, é que o Ace possui muitas funcionalidades novas, mas que várias delas podem ser suprimidas ou ignoradas, o que o torna muito semelhante ao VX. O mesmo acontece no código RGSS3, onde essas alterações se aplicam. É até de certa forma engraçado ver que o código do VX, que era um pouco "duro" (tinham algumas características da engine que eram "hard-coded", só possíveis de se alterar por script) que se tornaram agora códigos "de múltiplos caminhos" (Onde algumas escolhas no Banco de Dados determinam que direção o código vai seguir), comportamento típico de scripts "originais", que possuem alta capacidade de customização.

Falando nisso... Uma das mudanças mais bem-vindas para quem gosta de customizações é ver que as "Windows" que vem por padrão já não possuem posições e tamanhos totalmente fixados, o que significa que as janelas se adaptam a resolução escolhida, encaixando e redimensionando quando necessário, sem necessitar mais de códigos de terceiros, o que é uma ótima prática de programação. Pena que não pode-se dizer o mesmo dos mapas, pois mapas menores que a tela (544x416 pixels, pois é, continuamos com 17x13 tiles) costumam apresentar bug no "scroll" – o movimento da tela.

```
D:\Test\ruby_odata>pik 192

D:\Test\ruby_odata>cucumber
Using the default profile...
..............................
..............................
...........

39 scenarios (39 passed)
318 steps (318 passed)
0m18.954s
```

```
D:\Test\ruby_odata>pik 187

D:\Test\ruby_odata>cucumber
Using the default profile...
..............................
..............................
...........

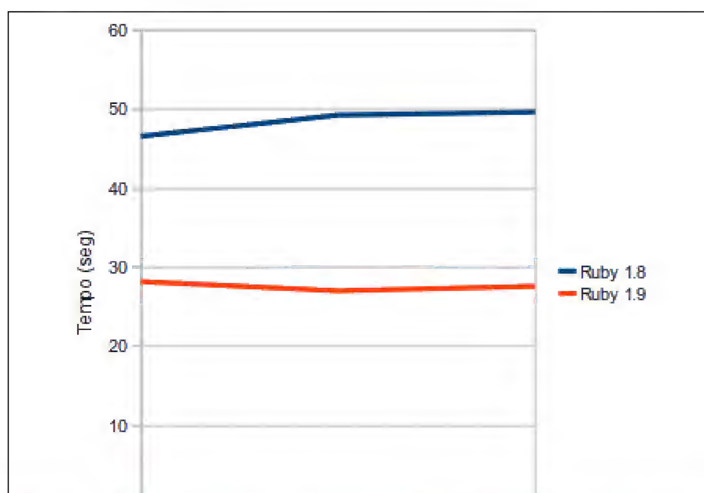
39 scenarios (39 passed)
318 steps (318 passed)
0m31.155s
```

Comparação de versões do Ruby, realizadas no Cucumber

Há também uma série de outras mudanças que poderiam ser citadas, mas essas são as que destacam mais quando formos falar das novidades no código. É bom reparar que apesar das facilitações, o código também cresceu um pouco na complexidade, e faz uso de algumas classes novas, entre outras coisas que podem dificultar um pouco a vida de quem não está acostumado. De toda forma, é recomendado o estudo cuidadoso, a migração é mais complicada do que a do XP pro VX, e a conversão dos scripts também pode ser.

Com todas essas mudanças, poderíamos esperar que os bugs do VX também fossem corrigidos, certo? Alguns foram, mas outros continuam do jeito que estavam. E pior, há relatos internet a fora de que apareceram alguns outros bugs menores. Claro que isso é perfeitamente normal e contornável, não é nenhuma falha grave dos programadores da Enterbrain, e não costuma afetar drasticamente o funcionamento do jogo. Várias correções já surgiram.

Mas ao menos uma das mais clássicas falhas no RGSS foi enfim eliminada:



Benchmark de self-organizing-map, algoritmo de IA

O famoso erro de recursão do `alias` ou bug do F12, como era conhecido. Esse erro acontecia por que o ao apertar F12 para reiniciar o jogo, RGSS recarregava os scripts, mas não as classes-padrão; Se essas classes já estivessem "apelidadas" e ganhassem outro "apelido" de mesmo nome, era causado um loop infinito. Isso era contornado ao se colocar um "`unless $@`" após a chamada do `alias`, mas agora isso não é mais necessário, pois foram acrescentadas internamente os procedimentos "`rgss_main`" e "`rgss_stop`", que gerenciam melhor os scripts como um todo.

Nessa edição do RGSS também temos muito mais novidades que ajudam a prevenir, rastrear e eliminar os erros dos scripts. Primeiro que as mensagens de erro estão muito mais claras e consequentemente fáceis de entender, já que as mensagens anteriormente eram as vezes pouco compreensíveis, informavam poucos detalhes e ainda não eram nada amigáveis. Ademais o RGSS agora apresenta um console de depuração, que é uma janela que pode ser usada para receber retorno dos scripts em separado, sem interferir em nada o decorrer do teste do jogo.

Ponto final: Conclusão

E por hora foi isso que a Enterbrain nos entregou para que possamos fazer nossos jogos no RPG Maker. Certamente que o RGSS3 é uma ferramenta limitada, assim como sempre foi em todo RPG Maker, mas no balanço geral as mudanças foram bem-vindas e realmente podem vir a ser úteis para aqueles que programam os jogos.

Como já é de praxe, os scripters estão aí para provar que limitação pouca é bobagem, e eles conseguem os mais extraordinários feitos usando-se da criatividade e do trabalho duro. Nesses próximos meses veremos ainda mais scripts surgirem, sejam novos ou convertidos, e eles estarão melhores do que nunca, e sempre melhorando.

Então é isso! Se preparem para a nova era de jogos com capacidades nunca antes vistas! 

Criando Personagens Inesquecíveis

Para quem acha que RPG é só batalhar, temos essa série de artigos para lembrar o que há de mais importante em um RPG: Seus Personagens.

TEXTO: AVATAR

Introdução

Gostaria de apresentar aqui os caminhos para se criar personagens que ficam na memória, personagens marcantes e inesquecíveis. Um exemplo clássico seria Frodo Bolseiro. Quantas milhões de pessoas não se esquecem dele? O filme Senhor dos Anéis foi lançado em 2003 e mesmo assim esta personagem ainda vive em nossas memórias. O que o fez ser inesquecível? É esta pergunta que tentarei responder agora. Vou usar algumas dicas de Linda Seger e outros autores para tentar sintetizar de forma mais simples e direta esta tarefa importante que é a criação de personagens.

Como começar?

É óbvio que desejamos criar uma personagem que cause uma forte impressão. E isso é muito bom até mesmo para jogos, principalmente para jogos de RPG Maker que possuem muitos personagens com várias interações entre elas. Para conseguir criar um personagem realmente inesquecível precisamos do seguinte:

1 - Obter a primeira ideia da personagem através da observação;

2 - Criar esboço de características principais e descrição física;

3 - Definir como será a essência da personagem;

4 - Criação dos paradoxos da personalidade para lhe dar complexidade;

5 - Adicionar emoções, atitudes, valores à ela;

6 - Acrescentar detalhes únicos;

7 - Criar uma backstory.

Agora vou destrinchar cada um deste passos, dando dicas para cada um deles.



O que torna algumas personagens tão memoráveis?

1. A Observação

A dificuldade em criar uma personagem começa quando as ideias acabam, ou quando as ideias aparentam ser clichês. Ninguém quer criar uma personagem clichê que será esquecido nos momentos seguintes da obra. É nesta hora que devemos observar. Quando se começa a criar a personagem ou mesmo com ela já pronta, observe um pouco mais. Quer criar um policial? observe um policial de verdade. Veja suas ações, sua forma de agir, sua fala. Quer, por exemplo, criar uma personagem infantil? Observe então as crianças.

A observação é muito importante. Até mesmo se você quer criar uma personagem "de trás para frente". Imagine que você tem a ideia de criar um personagem começando pelos detalhes. Por exemplo: Sua personagem será inteligente e gosta de ler, mas sempre que está com o livro nas mãos ele/ela irá coçar a cabeça. Então observe pessoas lendo. Vá a biblioteca e observe quem lê e se alguém está coçando a cabeça. A partir desta observação tente imaginar a personalidade desta pessoa. Você verá que imaginar uma personagem observando alguém será muito melhor e mais fácil do que parece.



2. A Descrição Física

Descrever detalhes é fácil, mas evite coisas como: bonito, forte, elegante. O melhor é criar uma descrição que sugira a personalidade da personagem. Veja um exemplo de descrição dada por Conan Doyler para Sherlock Holmes. Ele descreve a personagem como um homem alto, magro, de feições aquilinas, que usa chapéu de caça e uma capa cinza bem comprida. É uma pessoa fria e bastante precisa, com extraordinários poderes de observação.

Isso remete a uma personagem inteligente e pouco social. Assim que começamos a ler, a nossa imaginação começa a adicionar detalhes na personagem, apenas por causa da descrição. Esta imaginação é uma das coisas que cria uma essência ao personagem e é um ponto forte para que ela se torne inesquecível.

3. A Essência da Personagem

Os personagens não devem ser muito imprevisíveis. As pessoas desejam características conhecidas.

Para explicar esta parte vou usar as palavras do publicitário Michael Gill que fala: "Eu acho que no que diz respeito às personagens, assim como acontece com nosso próprios amigos, as pessoas desejam contar com uma certa consistência. Ninguém quer que seus amigos se portem de uma maneira diferente cada vez que os encontre. Ninguém quer que eles se comportem de determinada maneira em um momento, e de maneira completamente diferente em outro".

Aí vem um outro problema. Uma vez que foi criada uma personagem de sucesso, como mantê-la nova e atualizada sem mudar sua essência? Vou tentar explicar com outro exemplo. Imagine uma personagem que é um professor, especialista em história, com um título de doutorado. Provavelmente ele estudou e pesquisou muito, ele tem experiência em encontrar informações em bibliotecas ou livrarias. Também seria consistente se ele conhecesse filosofia ou história da igreja. Muitos estudaram em universidades e tem formação em ciências humanas, portanto podem gostar de música, literatura, arte ou arquitetura.

Seu interesse pela história da igreja ou arqueologia podem levá-lo a um interesse por viagens.

Seria bem normal que ele conhecesse algumas línguas como grego, latim e hebraico. Observe quanta coisa podemos fazer com uma personagem para deixá-lo novo e atualizado sem mudar a essência. Com isso fica mais fácil criar os paradoxos.

4. Acrescentando Paradoxos

As pessoas não tem muita lógica. São imprevisíveis. fazem coisas que nos surpreendem. Adicionar paradoxos numa personagem pode deixá-la inesquecível. Mas cuidado... Evite alterar a essência da personagem. Vamos voltar ao exemplo de nosso professor.

Ele poderia ter sido criado por uma família de caubóis e ser muito experiente com o laço. Ele poderia também ter uma paixão por corridas. Ou seja, as personagens ficam mais fascinantes se tiverem características variadas. Melhor ainda se forem conflitantes.

O nosso professor pode, por exemplo, passar a semana toda estudando e lendo livros em suas horas vagas, mas nos fim de semana ele costuma ir para bares com amigos ou praticar esportes que exijam habilidade físicas.

Percebem o paradoxo? Este paradoxo deve ser explicado ao longo da história e lembrando sempre de evitar alterar a essência da personagem.



Eis o nosso inesquecível aventureiro!

5. Acrescentando Valores, Atitudes e Emoções

Isso é muito importante. Pense em filmes que tenham personagens de sucesso, por exemplo, Indiana Jones. Ele é cheio de valores como senso de ética e justiça, coragem etc... Observe que o filme todo se baseia nestes valores. E este realmente foi um personagem inesquecível. Um outro exemplo seria Luke Skywalker que possui valores similares.

Além disso, algumas atitudes podem dar um clima melhor à cena. Um exemplo seria uma cena onde uma pessoa tenta convencer outra a procurar um advogado para resolver um problema qualquer. Este dialogo é meio mecânico, mas pode ganhar um pouco de comédia com atitudes simples. A pessoa que vai tentar convencer a outra a chamar o advogado poderia entrar em cena com um penteado novo.

A outra pessoa poderia não dar muita atenção às palavras pois sua atenção estava fixa no cabelo que estava cômico. Enquanto isso o seu amigo continuaria a tentar convencê-la tentando ignorar o problema de seu cabelo. A cena fica muito mais dinâmica e a personagem cada vez mais inesquecível.

6. Acrescentando Detalhes

Alguns personagens são inesquecíveis simplesmente pelos detalhes dele. Vamos voltar ao exemplo do Indiana Jones. Ele sempre usa um chapéu velho e tem medo de cobras. Observe que os detalhes podem estar no visual da pessoa ou em suas ações. O chapéu velho é um detalhe visual e o medo de cobras é um detalhe referente à ação do personagem.

7. Criando a Backstory

Quando você encontra alguém pela primeira vez, não fica curioso para saber mais um pouco sobre a vida desta pessoa? Sentimos curiosidade em conhecer o passado das pessoas, pois sabemos que existem histórias interessantes por trás das decisões que tomam.

Qualquer roteiro se baseia em torno de uma história específica, que chamamos de frontstory. Mas as personagens do frontstory agem de acordo com as consequências do passado. Neste passado pode ter existido traumas, crises, experiências positivas ou negativas, sonhos de infância e outras coisas que determinam as atitudes do frontstory.

Para melhor entendimento, esse tópico, que é bem vasto, foi dividido em vários pedaços para melhor compreensão. Acompanhe:


Cloud Strife, personagem com boa *backstory*



De livro à sucesso nos cinemas de todo o mundo

Quando usar a Backstory?

Quando uma personagem passa por mudanças profundas no presente, é necessário recorrer ao passado para explicar estas ações. As transições da vida não surgem do nada, mas são motivadas pelo passado. Um exemplo: Uma dona de casa vai investigar um crime. Porque ela faria isso? A explicação seria porque no passado alguém de sua família sofreu com um crime similar.

O que a backstory pode nos revelar?

A backstory nos ajuda a entender por que as personagens se comportam de uma determinada maneira. Ela nos ajuda a saber, por exemplo, porque uma pessoa tem medo de amar, porque ela se tornou cínica. Ainda ajuda a explicar as ações e as reações da personagem, são influências do passado que interferem no presente.



Quais informações precisamos conhecer?

Estas informações são a biografia da personagem e ela deve conter as seguintes informações:

Biológicas: Idade, sexo, aparência, ou seja, primariamente a sua descrição física básica.

Sociológicas: Classe social, profissão, educação, vida familiar, natalidade, religião, posição política e lazer.

Psicológicas: Padrões morais e vida sexual, ambições, frustrações, temperamento, complexos, e personalidade.

Um grande escritor chamado Carl Sutter falou uma vez: “Existe um certo risco em escrever a biografia da personagem. Mesmo assim, encorajo os escritores em escrevê-la e depois jogá-la fora. Façam-na e aprendam tudo que puder sobre a personagem, mas deixem que outros elementos evoluam, à medida que o personagem se desenvolve. Qualquer um pode fazer um histórico de três páginas sobre uma personagem, e isso pode ser muito útil e algumas coisas poderão ser utilizadas na frontstory depois. Mas você não pode ficar só nisso.”.

Qual quantidade de informações precisamos?

Para o autor, quanto mais informação, melhor, mas o público não precisa saber detalhes. Revelar todo o passado da personagem pode atrapalhar. Personagens que sentam e contam o seu passado tem a tendência a se tornarem monótonas. Se você quer uma regra, use esta: Aproximadamente noventa por cento da backstory não deve estar no roteiro.

Nos livros, existe a tendencia em pensar que você tem muito tempo para descrever a backstory. No século XIX muitos autores exploravam bastante a backstory, e por isso os romances eram enormes. Isso não acontece mais. Hoje, os romances são mais parecidos com filmes e priorizam o presente, usando o backstory como suporte para a frontstory.

Já nos seriados a backstory precisa ser contada resumidamente em vários casos. Contudo, o tempo é maior e dá para contar detalhes do passado. É possível criar personagens que estejam interligados com o backstory de outra personagem. Nos filmes o tempo é muito curto. Nem sempre existe tempo para contar tudo, então a backstory fica só na mente do autor. Na história de um filme, apenas uns 10% devem ser revelados.

Um jogo é algo entre um livro e um seriado, mas alguns se aproximam bastante de um filme, porém tem-se mais tempo para que a backstory seja explorada. Em média, os RPGs possuem entre 30 à 60 horas de jogo. Neste período dá para aproveitar um pouco mais. Já em jogos curtos não é possível fazer isso, então o segredo aqui é tentar descobrir qual o estilo de seu jogo.



Naruto Shippuden, e seu vasto *cast* de personagens



Conclusão

Fica claro que a criação de personagens inesquecíveis depende de esforço. Nossas personagens precisam de detalhes, de essência, paradoxos, valores, atitudes e emoções, além de uma backstory consistente.

Boas backstory podem transformar qualquer personagem coadjuvante em uma personagem inesquecível. Aqui aprendemos como criar detalhes e adicionar estes valores, atitudes e emoções. Além disso, vimos quando usar e como usar a backstory em nossas personagens, mesmo se for para jogar fora depois. Pode parecer difícil e estranho fazer algo que vamos jogar fora, ou que só se aproveitará 10%, mas depois de criado você verá que as vantagens são enormes. 

Desenvolvendo mundos para RPGs

Não basta dizer que o mundo do seu jogo é medieval, futurista, etc. Ele tem que ser bem planejado para que faça sentido e fique realista.



Paisagem com St. Jerome - Joachim Patinir, 1524

TEXTO: DWoonD

Bom, venho trazer para vocês a abordagem de como encarar e criar um bom mundo para você ambientar o seu jogo, seja ele em eletrônico ou de mesa mesmo.

Vou trazer para vocês primeiramente duas abordagens de como tratar esse inicio de mundo e depois de como dar vida a ele. Sem mais delongar vamos lá.

Construindo seu mundo internamente

Comece por uma área pequena e construa os seus arredores, pode ser um vilarejo e de preferencia com um local para aventura próximo. Não se preocupe com o resto no mundo de imediato, foque na cidade e vai aumentando ela de acordo com o desenrolar da história. Quando você menos esperar você terá desenvolvido o mundo inteiro e depois é só cuidar dos detalhes, como as maiorias dos RPGs eletrônicos são lineares, esse acaba se tornando um método eficaz, porque você vai construindo os locais conforme a necessidade da história baseada no roteiro, porém se você for muito simplista acaba deixando o mundo simplório de mais.

Construindo seu mundo externamente

Comece com uma visão geral, desenhe primeiro todo o continente, é possível elaborar um esquema sobre a interação de alguns reinos e nações ou o contorno de um vasto império. Até mesmo comece pela cosmologia e decidindo o funcionamento da interação das divindades com o mundo, qual a sua posição em relação a outros mundos e qual a aparência do planeta. Quando tiver esses fatos gerais desenvolvidos comece a focar em um único lugar, como um reino e crie o governante e as condições gerais dele. Concentre-se então em algum sub-estado ou região dentro do reino, desenvolva quem vive lá, e tempere com alguns mistérios e segredos para algumas side quests no futuro. Continue assim até atingir uma escala menor, uma única comunidade, uma parcela específica de floresta ou vale, não importa o local escolhido para o jogo começar, descreva essa área com muitos detalhes. Lembre-se que as especificações de uma pequena área devem refletir e encaixar-se nos eventos e na geografia básica das áreas maiores. A vantagem desse método é o poder de controlar todo o mundo e especificar cada acontecimento no mundo todo.

Geografia

O seu jogo irá precisar de um mundo e este de sua geografia, isto significa que você terá que posicionar as montanhas, oceanos, rios, lagos, florestas, pântanos, e todo o mais necessário para que o mundo ganhe mais vida. Se você desejar algo mais verídico busque em enciclopédias e atlas para aprender mais sobre topografia, clima e geografia tanto física quanto politica. Apenas o básico será necessário para criar um mundo de fantasia, a não ser que você deseje fidelidade em demasia. Pesquise o necessário para que possa fazer um mundo que faça sentido, em geral, basta descobrir ou definir como o terreno afeta o clima, como os tipos diferentes de terreno interagem e como ambos determinam as áreas habitadas pelos povos.



Brasil - Giovanni Ramusioš, 1556

Tipos de terrenos e climas

Agora irei citar alguns tipos de ambientes para que você possa ter uma ideia e possa ambientar melhor o seu mundo. Lembrando que alguns terrenos ou climas são incompatíveis. Por exemplo, sem uma influencia magica, é impossível encontrar uma floresta tropical (zona climática quente) ao lado de uma planície ártica (zona climática fria).

Quente	Esse tipo de clima descreve as zonas tropicais e subtropicais. Qualquer região que tenha uma condição semelhante ao verão ao longo do ano, durante um período maior que as outras variações sazonais, é considerada quente.
Frio	Esse tipo de clima descreve as zonas árticas e subárticas. Qualquer região que tenha uma condição semelhante ao inverno ao longo do ano, durante um período maior que as outras variações sazonais, é considerada fria.
Temperado	É o clima das áreas que alternam estações quentes e frias, com aproximadamente a mesma duração.
Aquático	Esse tipo de terreno refere-se às zonas de água doce ou salgada.
Deserto	Esse tipo de terreno descreve qualquer região árida e vegetação muito esparsa.
Planície	Qualquer área razoavelmente plana, não sendo um deserto, ou pântano é considerada uma planície.
Floresta	Qualquer área coberta de árvores é um terreno desse tipo.
Colina	Qualquer área com um terreno acidentado, mas que não seja montanhoso é uma colina.
Montanhas	Um terreno acidentado mais elevado que uma colina é considerada uma montanha.
Pântanos	As áreas baixas, planas e inundadas são consideradas terreno pantanoso.
Subterrâneo	Área sobre a terra são chamadas de terrenos subterrâneos.



Isso é... Ecologicamente viável?!

Ecologia

Uma vez determinada a forma do terreno, é possível determinar as criaturas e seu habitat. Considerar os aspectos ecológicos de um terreno/clima é muito importante para definir o que vive naquele ambiente. Definir a ecologia de seu mundo significa basicamente encontrar a forma de tudo coexistir e fazer sentido. Talvez a explicação seja que há muitas presas em qualquer área coberta de vida vegetal, vibrante e cheia de energia. Talvez os predadores ameacem uns aos outros. Não será preciso definir a cadeia alimentar completa, mas pensar sobre algumas questões ecológicas pode tornar seu mundo mais real.

Demografia

Uma vez feita a geografia começaremos a povoar o mundo. Esse passo é mais importante que a distribuição de monstros e a ecologia geral, porque o jogador passara grande parte do jogo nas cidades e também é onde ele terá toda relação social.

Geralmente as pessoas vivem em lugares convenientes, próximas a recursos alimentício e necessário para a sobrevivência como água e caça, e em clima confortáveis e locais que forneçam transportes. É claro que existem exceções como vilarejos no deserto, comunidades isoladas nas montanhas ou uma cidade secreta num pântano, mas a sempre uma boa razão para essas exceções.

Tamanho Básico para Cidades

Comunidade	População
Acampamento	20-80
Povoado	81-400
Aldeia	401-900
Vila Pequena	901-2000
Vila Grande	2001-5000
Cidade Pequena	5001-12000
Cidade Grande	12001-25000
Metrópole	25001+

A tabela mostra uma escala de diferentes tamanhos de cidade. As pequenas comunidades são muito mais comuns que as grandes. Em geral, a quantidade de pessoas que habitam as vilas pequenas ou assentamentos maiores equivale a 1/10 e 1/15 da quantidade de habitantes de todas as aldeias, povoados, acampamentos ou inclusive fora de qualquer comunidade organizada.

É possível criar uma metrópole no centro do mundo civilizado com 100000 pessoas, mas um aglomerado desse porte deveria ser uma exceção e não a regra. Quanto mais perto uma cidade estiver dos parâmetros ideias de localização das comunidades (próxima a recursos hídricos e alimentícios, clima confortável, perto de lugares que favoreçam os transportes), maior será o seu tamanho potencial. Pode existir uma cidade secreta em meio a um pântano, mas é improvável que seja uma metrópole.

Os habitantes das cidades precisam de comida, portanto se não houver fontes de alimentos próximas (fazendas, animais selvagens, rebanhos, etc.), a comunidade precisará de meios de transporte eficientes para obtê-la. Além disso,


Paisagem Futurista - Autor desconhecido

será preciso outro recurso renovável, como florestas próximas para fornecer lenha ou minérios, de forma a trocá-lo pela comida importada.

É mais provável que as comunidades menores baseadas na agricultura, se situem ao redor de cidades maiores e ajudem a prover essa população com comida. Nesses casos, a comunidade maior provavelmente será a fonte de defesa (uma cidade murada, um castelo, um assentamento com um grande contingente militar) e permitirá aos habitantes das comunidades circunvizinhas que se refugiem nela ou lhe peçam auxilio para defendê-los quando necessário.

Guia de Boas Práticas de Scripting

Para escrever bons scripts é necessário mais do que conhecer a linguagem, é preciso saber escrever bem, de forma padronizada, clara e legível.

TEXTO: Avatar **BASEADO EM:** Regras de Christian Neukirchen's para programação Ruby; Erlang Programming Rules and Conventions; Ruby Best Pratices

Você pode não gostar de algumas das sugestões, mas pense nelas como boas práticas da programação e não como uma regra. A finalidade destas dicas é proporcionar a criação de um código de qualidade.

Claro que cada um é livre para codificar da forma que quer, escrevendo scripts com seu próprio estilo e regras... Portanto quero deixar bem claro que estas são apenas "sugestões"!

Vamos começar a ver dicas de sintaxe, passando pela formatação, nomenclatura, comentários e terminando com dicas genéricas e extras.

Sintaxe

Se o método possuir parâmetros utilize os parênteses.

Evite usar o for, exceto se você souber exatamente o que está fazendo.

Para case de uma única linha use: when x; ...

Use `&&` e `||` para expressões booleanas e `and` e `or` para controle de fluxo (`if`). Dica extra: Se você precisou adicionar parênteses em sua condição, o seu operador está errado. Reformule a expressão de forma a evitar o uso de parênteses.

Se você tiver um comando usando `?:` em mais de uma linha, troque por `if`.

Não use parênteses nas chamadas de métodos, exceto se eles retornarem algum valor. Exemplo:

```
x = Math.sin(y)
array.delete e
```

Utilize `do...end` apenas em controle de fluxo e definições de métodos. Nos demais casos prefira o `{...}` ao invés de `do...end`, mesmo se tiver que ser em mais de uma linha.

Não use `return` sem necessidade.

Evite expressões de substituição (`\`) se não for exigido.

Use `||=`, `~`, `$0-9`, `$~`, `` $` `` e `$'` livremente, caso necessário.



Formatação

Caso seja necessário, use ASCII (ou UTF-8, se precisar). Na maioria dos casos, não será necessário se preocupar com isso, mas todos os arquivos do RPG Maker original são criados em UTF-8, então seguir este padrão, é o ideal.

Utilize 2 espaços para a endentação ao invés de tabulaçõs. O tab funciona de forma diferente e com tamanhos diferentes em cada aplicativo. Para que não aconteçam diferenças, tente usar sempre 2 espaços em branco.

Use os caracteres de fim de linha no estilo Unix. Ou seja, `\r\n`. Esta dica é para quem usa aplicativos de terceiros. Exemplo: Se você copiar um script para o Word, certifique-se que o caractere de fim de linha dele é `\r\n`.

Use espaços em volta de operadores, depois de vírgulas, ponto e vírgula, parênteses, colchetes e chaves. Observe que os espaços são em volta e não depois:

```
(, [ "exemplo" ], )
```

Use espaços antes e depois de operadores:

```
a + b   # Correto
a+b     # Evite
a+ b    # Evite
a +b    # Errado. Interpretado a(+ b)
```

Use 2 espaços em branco para endentação após blocos aninhados (`if`, `unless`, `while`, `until`, `rescue`):

```
if condicao = true then
  # faz alguma coisa
end
```

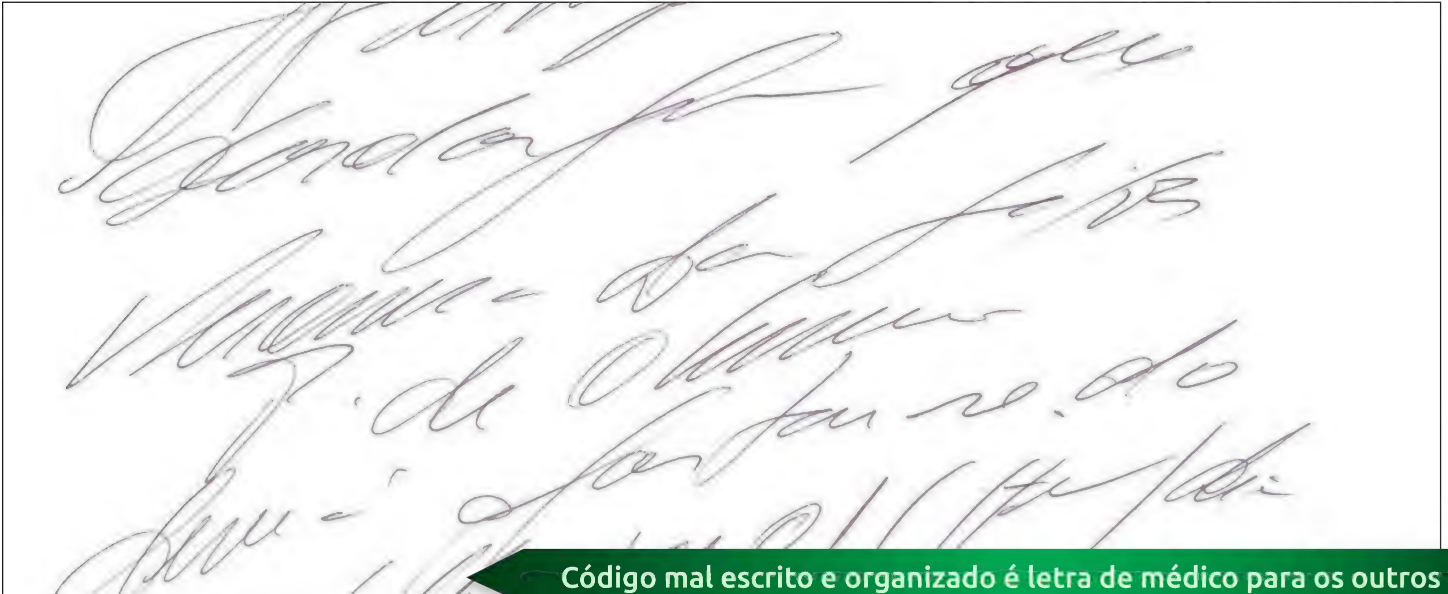
Alinhe o `when` do `case` com dois espaços como se fosse um bloco aninhado.

Use uma linha vazia antes do `return`, exceto se o método não possuir linhas em seu interior.

Não adicione uma linha em branco entre um comentário de bloco que refere-se a um método ou classe.

Sempre quebre o código e adicione linhas em brancos para transformar um método longo em parágrafos "entendíveis".

Respeite sempre que possível o limite de 80 caracteres por linha e evite espaços em branco à direita.



Código mal escrito e organizado é letra de médico para os outros

Nomenclatura

Use letras minúsculas para métodos.

Use a primeira letra de cada palavra em maiúsculo e o restante em minúsculas para classes e módulos. Mantenha as siglas em maiúsculos (exemplo: HTTP, RFC, XML).

Use letras maiúsculas para constantes.

O tamanhos das variáveis pode dizer a abrangência de seu escopo. Em pequenos métodos ou blocos, pode-se usar variáveis de uma única letra. Exemplo:

- `a, b, c:` objetos
- `d:` nome de diretórios
- `e:` elementos do tipo Enumerable
- `ex:` exceptions
- `f:` arquivos
- `i, j:` índices
- `k:` chave (key) do hash
- `m:` métodos
- `o:` objetos
- `r:` retorno de valores de métodos pequenos
- `s:` string's
- `v:` valores diversos ou valores de um `Hash`
- `x, y, z:` números

Nunca use esta regra para variáveis globais, constantes, nomes de classe e variáveis de classe, pois seu escopo é grande e não se restringe a um pequeno bloco. Neste caso, esta regra pode ser adaptada para que a letra seja usada apenas como a primeira letra do nome, seguido do restante do nome.

Use _ ou nomes com o prefixo _ para variáveis sem uso ou de uso interno.

Comentários

Comentários maiores que uma palavra deve ser pontuados e iniciar uma a primeira letra do parágrafo em maiúscula como num texto normal.

Evite comentários muito grandes.

Tente usar comandos de linha. Eles são bastante úteis.

Veja esse primeiro exemplo:

```
["usando","comandos","de","linha"].map
{ |e| e.upcase }
# Retorna:
["USANDO","COMANDOS","DE","LINHA"]
```

E a seguir esse outro:

```
File.open("foo.txt","w")
{ |f| f << "Texto" }
```

Gerais

Evite métodos longos. Sempre tente "modularizar" o código e vários métodos e classes auxiliares.

Evite usar muitos parâmetros.

Evite usar alias (apelidos).

Extras

Crie códigos funcionais evitando heranças múltiplas. Só use se necessário.

Não mexa nos módulos built-in se não for necessário.

Mantenha o código simples e de fácil entendimento.

Evite bugs (claro!).

Leia outras regras de programação e mescle as melhores dicas com este material.

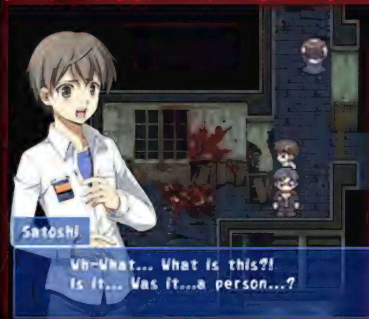
Seja consistente. Tenha bom senso. 

Corpse Party

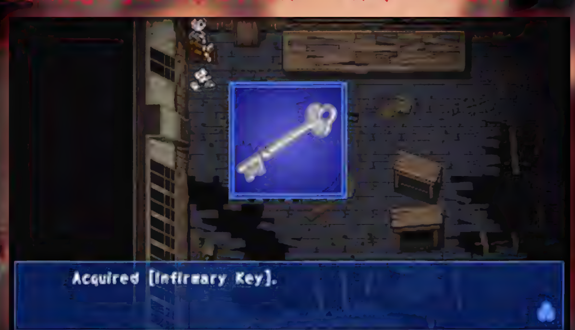
TEXTO: Avatar
DESIGN: Rafael_Sol
IMAGENS: Divulgação

UM JOGO QUE SURGIU DO RPG MAKER!

MUITOS ESCRITORES DE LIVROS CRIAM HISTÓRIAS FANTÁSTICAS E CHEIAS DE REALISMO. SÃO LIVROS QUE CONSEGUEM, MESMO SEM A AJUDA DE IMAGENS, PASSAR EXATAMENTE OS DETALHES DA CENA, DA AMBIENTAÇÃO, CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DAS PERSONAGENS E CRIATURAS. SE OS LIVROS CONSEGUEM TAMANHA PROEZA, FICA CLARO QUE UMA BOA NARRATIVA PODE SER MAIS IMPORTANTE QUE O VISUAL. MAS COM UMA BOA NARRATIVA E RECURSOS VISUAIS AGRADÁVEIS, CONSEGUIMOS CRIAR JOGOS QUE FICAM NA HISTÓRIA.





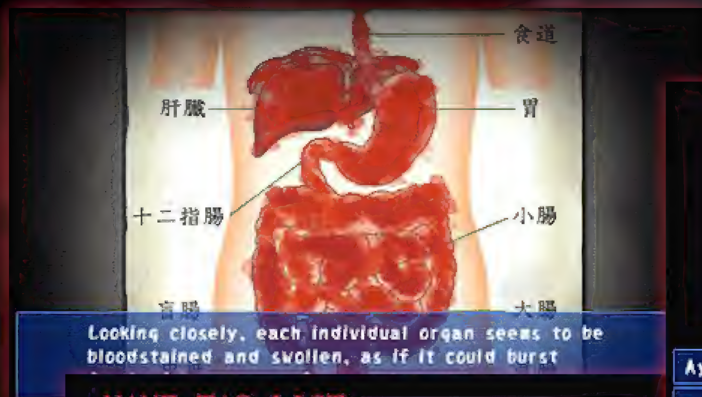


UM BOM JOGO DE RPG MAKER QUE FICOU NA HISTÓRIA É O "CORPSE PARTY".

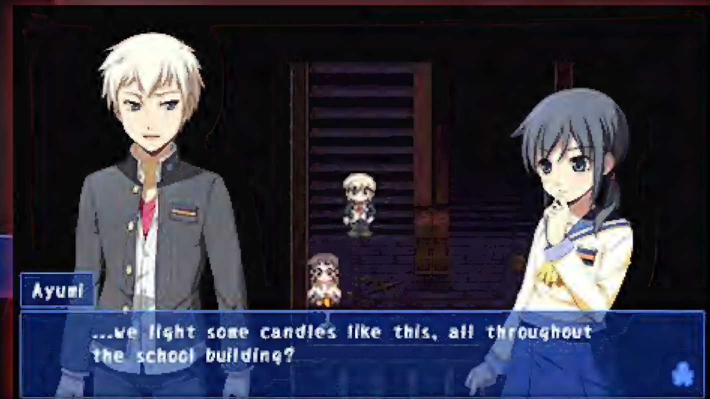
ESTE JOGO FOI CRIADO EM 1996 UTILIZANDO O RPG MAKER E TINHA O PROPÓSITO DE ASSUSTAR OU, NO MÍNIMO, CAUSAR DESCONFORTO. O JOGO NÃO FOI PERFEITO, MAS MESMO CHEIO DE LIMITAÇÕES, FOI MUITO BEM ACEITO PELO PÚBLICO JAPONÊS. UMA PARTE DA FAMA DO JOGO ENTRE OS JAPONESES, É QUE ELE FOI BASEADO EM JOGOS TÍPICOS DA CULTURA JAPONESA.

EM 1996 NÃO EXISTIA O RPG MAKER 2000, NEM O 2003, MUITO MENOS O XP/VX/ACE COM OS PODEROSOS SCRIPTS. ENTÃO ELE FOI CRIADO NUMA VERSÃO DO RPG MAKER QUE PROVAVELMENTE NEM EU NEM VOCÊ CONHECEMOS. POR CONTA DISSO, O JOGO É BEM SIMPLES. APESAR DISSO, NADA IMPEDE QUE ELE ATINJA SEU OBJETIVO DE CAUSAR TERROR. DEVIDO AO SUCESSO, A PRODUTORA TEAM CRISISGRIS RESOLVEU CRIAR UMA VERSÃO PARA PSP. DEPOIS DISSO, O TÍTULO FEZ UM SUCESSO ENORME, DANDO ORIGEM A DOIS MANGÁS COM CONTEÚDO ADULTO. APESAR DA SUGESTÃO DO NOME, ESTE CONTEÚDO ADULTO NADA TEM HAVER COM CONTEÚDO ERÓTICO. NA VERDADE, O CONTEÚDO ADULTO DEVE-SE A EXTEMA VIOLÊNICIA E NARRATIVA QUE ABUSA DE ELEMENTOS PSICOLÓGICOS CAUSANDO, NO MÍNIMO, UM DESCONFORTO AO JOGADOR.











O jogo começa com um grupo de estudantes passeando depois das aulas. Um dos personagens está contando uma história de terror com as luzes apagadas. Depois de vários diálogos um terremoto abre uma grande vala no chão que suga todos para uma dimensão alternativa.

Trata-se de uma escola que foi alvo de um massacre com crianças pequenas. Uma das pistas é que algumas crianças tiveram a língua arrancada. Para não perder o clima, não farei mais nenhum comentário sobre o que os jogadores podem esperar do jogo. Um detalhe é que a capa e o material de divulgação não deixa explicito exatamente estas situações de terror.

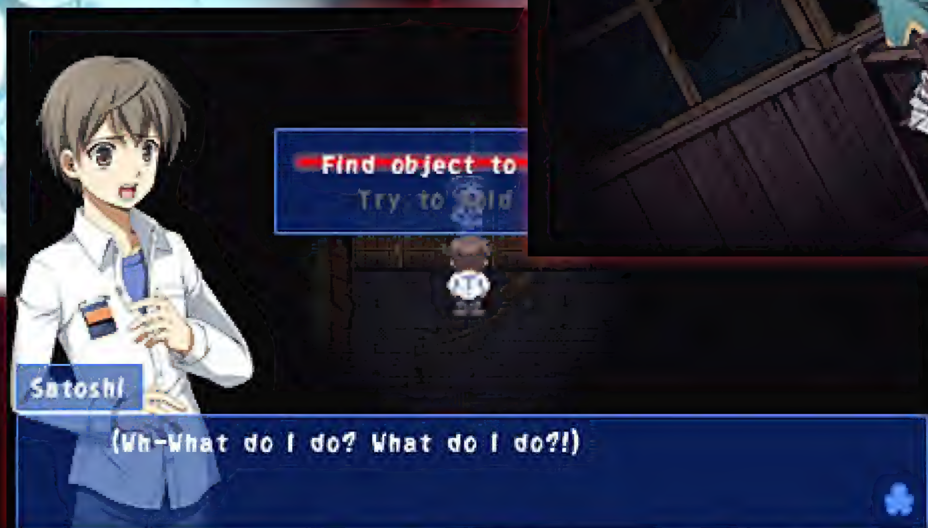
Este jogo tem uma jogabilidade similar a um RPG e por ter surgido do RPG Maker, ele possui comandos simples. Ele é dividido em capítulos, sendo alguns extras. O jogador deve investigar o cenário e interagir com objetos e outros personagens. As ações são limitadas, não existe evolução e o combate é muito simplista e isso acaba tornando este RPG quase um "adventure". Por isso o foco é totalmente na história. O diferencial é a conclusão do capítulo, onde você pode concluir ele da forma correta ou errada. Isso, não necessariamente impede de continuar, mas você pode querer seguir por um determinado tipo de desfecho e isso só acontece caso se descubra o modo certo de concluir o capítulo.













UMA AÇÃO NO INÍCIO DA HISTÓRIA PODE INFLUENCIAR O DESFECHO DE FORMA NEGATIVA. DESCOBRIR ESTES DETALHES NÃO É FÁCIL. PARA FAZER O "GOOD ENDING" É PRECISO TER UM CERTO GRAU DE PACIÊNCIA. UMA AÇÃO ERRADA E SERÁ NECESSÁRIO VOLTAR UM "SAVE" E PASSAR POR BASTANTE DIÁLOGO PARA CHEGAR NO LOCAL DESEJADO E MUDAR A AÇÃO. NO PSP DÁ PARA PULAR OS DIÁLOGOS, MAS PREPARE-SE PARA CLICAR NO "X" ATÉ FAZER CALO NO DEDO.

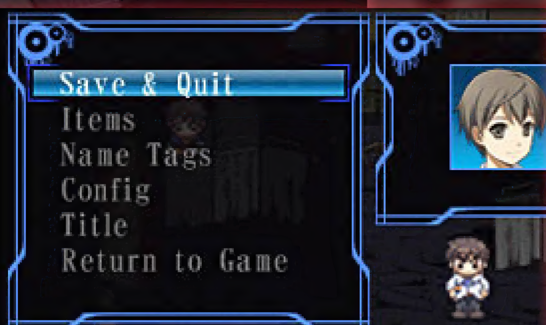
OS GRÁFICOS NÃO SÃO TÃO EVOLUÍDOS, POIS ESTA É UMA VERSÃO MELHORADA DE UM JOGO AMADOR. APESAR DA SIMPLICIDADE DOS GRÁFICOS, AS CENAS SÃO FORTES E CONSEGUEM CRIAR UM CLIMA DE TENSÃO. A EQUIPE DE ARTE CONSEGUIU CRIAR NO ESTILO DE ANIME ILUSTRAÇÕES IMPRÓPRIAS PARA PESSOAS DE ESTOMAGO FRACO. A NARRATIVA É MUITO BOA E O SOM TEM QUALIDADE DE GRANDES JOGOS. TODAS AS MÚSICAS SÃO BASEADAS NO MESMO TEMA E AJUDAM A CRIAR O CLIMA DE TERROR DO JOGO.

SE VOCÊ GOSTA DE TERROR E DIÁLOGOS MUITO BEM TRABALHADOS, ESTE, SEM DÚVIDA É UM PRATO CHEIO. E PARA QUE É FÃ DA SÉRIE, O "CORPSE PARTY 2U" ESTÁ SENDO PRODUZIDO E SERÁ LANÇADO AGORA EM 2012, POR ENQUANTO EXCLUSIVAMENTE NO JAPÃO.

E PARA QUEM POSSUI O PSVITA, A BOA NOTÍCIA É QUE CORPSE PARTY TAMBÉM É TOTALMENTE COMPATÍVEL COM O NOVO PORTÁTIL DA SONY.











CAPÍTULOS EXTRAS

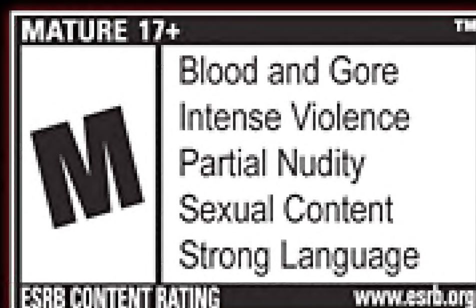
PARA DESBLOQUEAR OS CAPÍTULOS EXTRAS CORRESPONDENTES BASTA CONCLUIR A TAREFA SOLICITADA:

EXCHAP 1 – CONSIGA UM GOOD ENDING NO CAPÍTULO 1
EXCHAP 2 - CONSIGA UM GOOD ENDING NO CAPÍTULO 3
EXCHAP 3 - CONSIGA UM 6TH ENDING NO CAPÍTULO 4
EXCHAP 4 - CONSIGA UM GOOD ENDING NO CAPÍTULO 4
EXCHAP 5 - CONSIGA UM 4TH ENDING NO CAPÍTULO 5
EXCHAP 6 - CONSIGA UM GOOD ENDING NO CAPÍTULO 5
EXCHAP 7 - CONSIGA UM 8TH ENDING NO CAPÍTULO 5
EXCHAP 8 - CONSIGA UM 6TH ENDING NO CAPÍTULO 5
EXCHAP 9 - CONSIGA UM ENDING NO EXCHAP6 (EXTRA)
EXCHAP 10 - CONSIGA UM 2ND ENDING NO CAPÍTULO 5

SITE OFICIAL: WWW.CORPSEPARTYPSP.COM





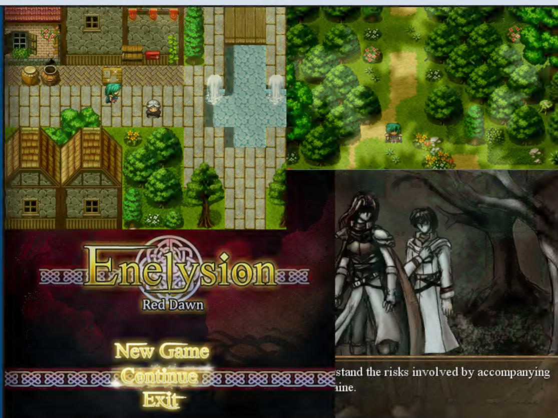


Na próxima edição da revista...

Essa edição da revista até pode estar acabando por aqui, mas você não perde por esperar, tem muito mais chegando! Veja só uma amostra:

NOT Made in Brazil: Projetos feitos no exterior

Matéria de Capa

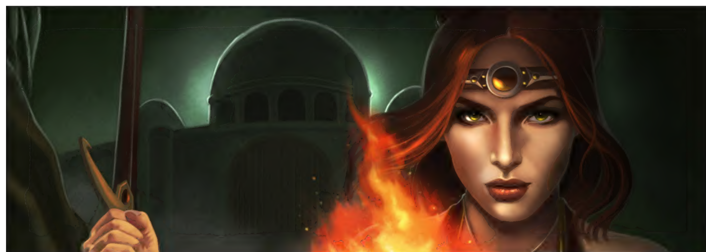


Com certeza você já deve ter acompanhado, ou ao menos ouvido falar de grandes projetos e jogos feitos pelos nossos makers conterrâneos, correto? Acha que já viu tudo sobre jogos de RPG Maker através deles?

Se acha, então essa reportagem vai fazer você mudar de ideia. Certamente tem muitos makers competentes sobrando nas nossas terras, mas temos makers competentes também em todo o mundo, e vamos mostrar um pouco do trabalho deles.

Será que não pode ser hora de nos inspirarmos um pouco também nas ideias inovadoras e força de vontade dos de fora?

Um Livro que Surgiu do RPG Maker



Que um jogo de qualidade foi lançado, baseado num projeto de RPG Maker agora você já sabe. Mas sabia também que um livro foi lançado baseado em um jogo, dessa vez de RPG Maker 2000? Para os mais avisados, **iremos tratar do livro A Última Dama do Fogo, escrito por Marcelo Paschoalin, um autor 100% nacional**. Não perca a oportunidade de conferir mais detalhes desse super livraço conosco, no nosso segundo exemplar!

Criando Personagens Inesquecíveis PARTE 2



Aposto que você já aprendeu algumas técnicas de como criar personagens interessantes com a primeira matéria da série, não é mesmo? Sim, teremos mais partes dessa incrível série, ainda sem muita previsão para acabar (Oh yeah!). **Na próxima edição conferiremos como criar relacionamentos entre personagens**, algo que não pode faltar de maneira alguma na sua história. Com toda certeza poderá deixa-la ainda mais interessante!

Guia de Referência & Consulta Rápida RGSS



Achou que só íamos trazer um manual de boas práticas para sua programação? Após temos muito mais vindo aí no forno. Na segunda edição da revista o mestre Avatar irá apresentar um **guia de consulta rápida para todo mundo que costuma esquecer aquele detalhezinho de uma função que deveria facilitar a sua vida**. Perder tempo procurando a sintaxe e funcionamento nunca mais!

VISITE O NOSSO SITE, E BAIXE MATERIAIS EXCLUSIVOS DA REVISTA...







...INCLUINDO INCRÍVEIS "PAPÉIS DE PAREDE" DO RPG MAKER!

MAKE THE RPG

WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM

A Revista Make the Rpg! é mais uma Publicação Exclusiva da:



Não deixe de acessar O nosso site e acompanhar as novidades mais recentes para o seu RPG Maker favorito!

WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM